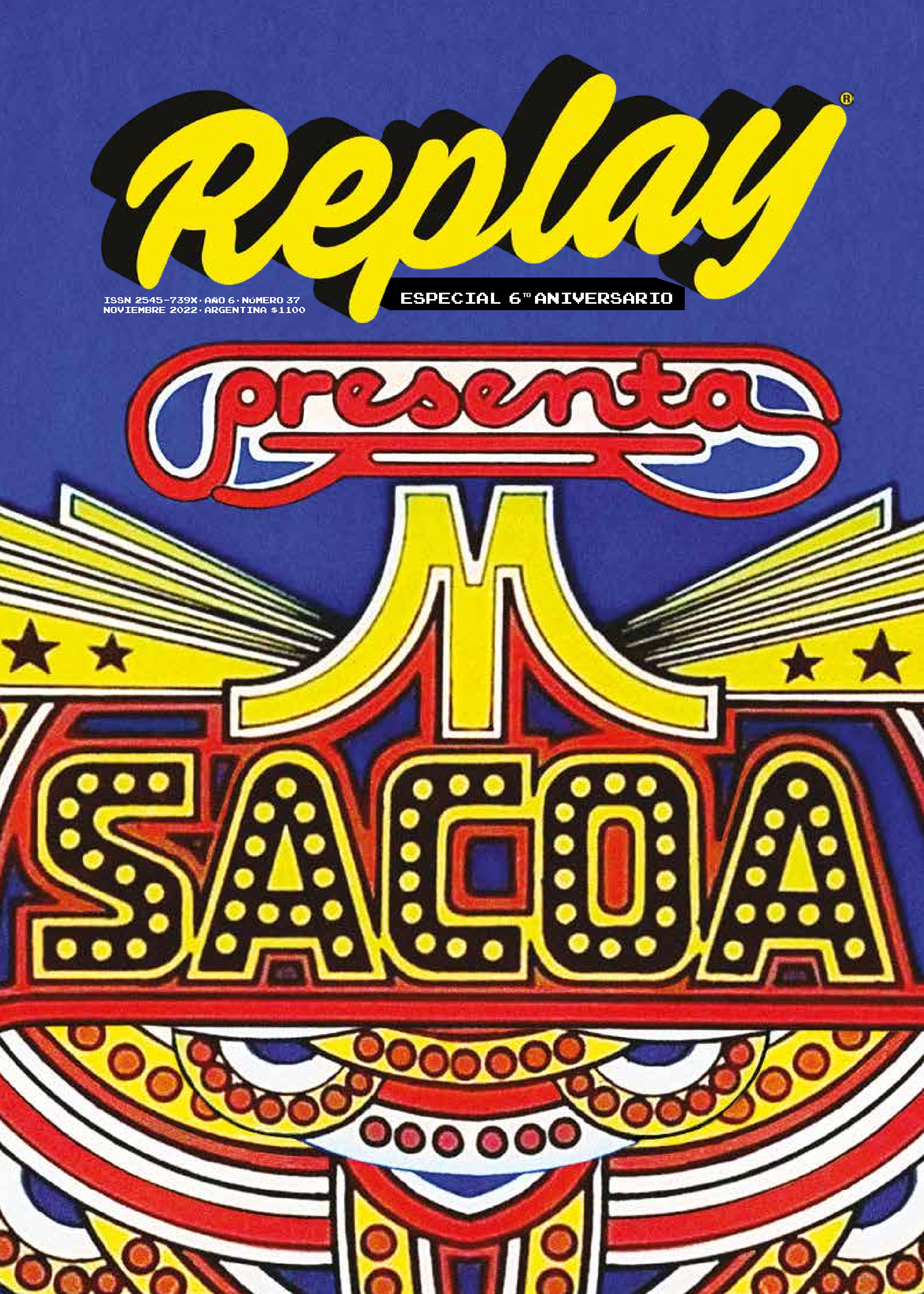

Replay
ISSN 2545-739X · AÑO 6 · NÚMERO 37
NOVIEMBRE 2022 · ARGENTINA $1100
ESPECIAL 6TO ANIVERSARIO
presenta
SACOA

ON THE ROAD

Todavía pegaban fuerte los rayos del sol de marzo cuando recibimos la invitación de Maia: "Vengan un fin de semana y hablen con los técnicos". Sin pensarlo dos veces, le cargamos nafta al auto, subimos las reposeras, preparamos las libretas, compramos pilas para los grabadores (mentira, usamos el celular) y recorrimos a la máxima velocidad permitida los 400 km que separan las oficinas porteñas de ***Replay*** de la ciudad de Mar del Plata.

En 2022, cuando la norma parece ser armar posteos con ayuda del buscador de Google, no hay que dejar pasar la oportunidad de salir a la ruta para hacer periodismo de investigación con sudor, olor a asfalto y manchones de tinta sobre los dedos.

Pero retomemos el objetivo: conocer por dentro al gigante, hablar con los protagonistas, poder retratar a la marca que es sinónimo de videojuego en nuestro país. Aun así, ni en nuestros sueños más alocados imaginamos que íbamos a charlar con seis técnicos e ingenieros con más de 40 años en la compañía, que íbamos a ser invitados de honor —tarjetas con crédito cargado incluidas— en el local emblemático de la avenida San Martín y que nos iba a recibir en su propia casa el mismísimo Alex Mochkovsky, mente maestra detrás de la fábrica de sueños marplatense.

Un sueño cumplido, que decidimos atesorar, cuidar y enriquecer durante algunos meses para servirles como plato especial en nuestro sexto aniversario.

Con ustedes, ***Replay*** presenta: Sacoa.

▶ EZEQUIEL VILA Y SOFÍA CHECCHI

equipo Replay | Año 6 · Nº37
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Noviembre 2022

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Agradecimientos:** Maia Mochkovsky, Hemeroteca Publica José Hernandez y Biblioteca Esteban Echeverría de la Legislatura de CABA.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de noviembre de 2022.

REVISTAREPLAY.COM.AR









Nuestros videos son producción de *Replay* junto a:
bocha-tv.net

REPLAY INVESTIGA

Sacoa



CABEZA (¡Y MANOS!) DETRÁS DE SACOA ENTERTAINMENT. EN UNA CHARLA DE TRES HORAS, NOS CONTÓ LA HISTORIA DE SACOA, DESDE LOS INICIOS HASTA HOY. NI EN ESTA NOTA EDITADA CON ANGUSTIA POR TODO LO QUE SE QUEDABA AFUERA NI EN ESA CHARLA MARAVILLOSA PUEDE ENTRAR ALGO TAN ENORME, PERO SÍ CABEN EN ESTE REPORTAJE EXCLUSIVO ALGUNOS DE SUS PUNTOS CLAVE Y VARIAS CONSIDERACIONES MUY INTERESANTES DE LA FAMILIA PIONERA DEL VIDEOJUEGO EN LA ARGENTINA.

.TXT: EZEQUIEL VILA

El pionero del entretenimiento

La historia de los videojuegos en Argentina tiene muchos caminos. Algunos de ellos están pavimentados, otros siguen empedrados y no faltan los que sencillamente son una huella de tierra marcada por los pies de los que los caminaron. En ese trazado urbano desparejo, la historia de Sacoa es, sin duda, la avenida principal. A pesar de que hay una variedad de grandes nombres que asociamos al arcade, las casas de computación, la distribución, no hay otra marca que se le acerque en magnitud al gigante que supo contar con más de 40 locales a lo largo y ancho del país. Más que avenida principal, en este mapa Sacoa es más ineludible que una avenida costanera, como la av. Patricio Peralta Ramos que conecta de punta a punta la ciudad de Mar del Plata y por la que llegamos una noche de viernes de marzo con la ilusión de hacer este reportaje, que pudimos concretar una tarde de ese fin de semana, cuando Alex Mochkovsky nos recibió en el living de su casa para conversar con él y su hija Maia.

Alex es un hombre observador y curioso. Esas cualidades no solamente las percibimos directamente por su interés en nuestro trabajo y cómo llegamos hasta acá, sino también de manera refractaria por la cantidad de detalles que puede reconstruirnos sobre Mar del Plata, las diferentes épocas del país de los 60 para acá y, lógicamente, sobre Sacoa, la empresa que dirige y que ayudó a construir junto con su padre y su hermano. Le pedimos que nos contara sobre sus orígenes sin ahorrarnos ningún detalle.

Alex: La historia nuestra arranca desde mucho antes de que existieran los videojuegos.

***Replay:* Me gustaría que me contaras todo desde el inicio. Si los videojuegos llegan en una hora, está todo bien.**

A: Voy a empezar desde antes, porque mi papá se introdujo desde la industria de la construcción, en Mar del Plata. Esta es una historia de un tipo que laburaba mucho; de ser un técnico del Otto Krause de Buenos Aires, de secundario industrial, a hacer fabricaciones de todo. Yo nací en el 49, nos mudamos a Mar del Plata en el 55. Mi papá ya para esa época había armado radios, fabricado varias cosas, inyectado plásticos, como separadores y taponcitos de batería, sacacorchos y otros emprendimientos, también hacía electricidad de obra. Era muy, muy laborioso. Incluso trabajaba de noche con un proyector de películas de 16 mm, yendo a los clubes de barrio. Cuando se inició el auge de la construcción en Mar del Plata en los 50, vio que ahí estaba el futuro. Iba y venía por la antigua ruta 2 con mucho sacrificio. Entonces decidió mudar la familia.

Pero la construcción se realizaba sin ley de propiedad horizontal, sobre obras y terrenos hipotecados y ventas en cuotas fijas, lo que trajo problemas serios durante las primeras inflaciones. Fue una crisis muy grande. Se cortó la cadena de pagos, y quienes cobraban con locales o departamentos, como mi viejo, dejaron de tener ingresos.

La obra empezaba a la mañana, a las 7, y a eso de las 10 él paraba a tomar un café en El Derby, que era un bar clásico del centro de la ciudad. Ahí había un tocadiscos automático Wurlitzer. El operador ya había traído algunas máquinas modernas, que llegaban al país por oleadas, en épocas de importación abierta. Fueron evolucionando, las Wurlitzer, las AMI, las Rowe, las Rock-Ola, la Seeburg. Mi papá vio que en esas máquinas entraba dinero en efectivo en monedas, que era lo que no había en la construcción: plata todos los días… Y se dio cuenta, por ser muy observador, de que la fonola tenía un negocio escondido: la gente elegía el tema de moda y esperaba a que sonara, pero mucha gente elegía el mismo tema. Es decir, se cobraba cinco o seis veces, pero se ejecutaba una sola y satisfacía a todos. Entonces, en tres minutos, en vez de entrar un peso, entraban más. Cuando vio eso, dijo: "Qué buen negocio". Le habló al señor que tenía la operación, que era un hombre muy grande, él lo veía cuando venía ►►

a cambiar y limpiar los discos, y en el año 58 le compró tres de esas máquinas operadas a moneda ya instaladas.

Ese tipo de actividad dio origen a la asociación American Coin Operated Machines (AMOA); así, las primeras exposiciones en Estados Unidos fueron de música, en Chicago, cuna de los juegos en general, que entraron mucho después y asociados a la actividad. Primero fonolas y algunos juegos rudimentarios electromecánicos: las máquinas de azar, los pinballs, Bally Bingos y después los videojuegos, con Atari a la cabeza...

R: De hecho, no tardaron mucho en pasar de la música a los juegos ustedes tampoco, ¿no?

A: Cuando mi papá compró las fonolas, se le acercó un empresario de Mar del Plata que tenía propiedades en el centro. Resulta que tenía unas máquinas que un operador de temporada había abandonado porque no había pagado el alquiler, dejó las máquinas y desapareció. Entonces, este señor, Tempone, le propone: "Che, Mauricio, vos que te das maña con todo, ¿querés ver para qué sirve esto?". Eran 14 o 15 máquinas mecánicas, de los años 30, que no tenían flippers, del formato de un pinball, pero previas a estos, con un cabezal con gráfica y números iluminables, tablero inclinado donde vos tirabas la bola que caía al azar, podías moverla un poquito porque tenía un límite, el tilt –¿sabés lo que es el tilt?, un péndulo para evitar que la muevas de más cortando el juego–, tenía cierta flexibilidad regulable para que pudiera permitir un poquito de habilidad y rebotar de un modo u otro. Juntaban puntos y se jugaba por la copa. Estaban enchufadas, tenían luces y contactos, un reloj mecánico, con un resorte y pistón que dejaba salir aire para regular el tiempo. Era un invento ingenioso de los años 20, 30, o no sé de cuándo vendría. Lamentablemente, no conservamos ninguno.

R: Y de eso no se sabe de marcas ni nada.

A: No lo recuerdo. Mi papá las puso en fila en el living de mi casa, las fue enchufando, fue analizando qué eran y las reparó una por una. Así nomás las puso a andar. Y así como las fonolas fueron a parar a algunos bares, también puso a trabajar esas máquinas. Yo lo acompañaba a los bares a la tardecita, después del colegio. La cuestión es que se armaban, se enchufaban ¡y a recaudar! Se daba un porcentaje al dueño del local. La gente tomaba más copas, las máquinas eran muy apreciadas por los dueños de los bares, así que se colocaron fácilmente de a dos, de a tres.

R: ¿Vos qué edad tenías en ese momento?

A: Nueve años. Estoy hablando del 58.





LOS MOCHKOVSKY. La familia en la década del 50, cuando empezaron en el negocio.

De tragamonedas, electromecánicas y los primeros locales

Lo que en principio fue una pequeña operación de unas cuantas máquinas recuperadas empezó a crecer y Mauricio le vio potencial. Pero luego de ese acercamiento fortuito a las máquinas de entretenimiento, el siguiente paso era ir hacia las fuentes para poder escalar la operación. Alex nos cuenta esta parte todavía con el asombro de un niño por los viajes monumentales y las aventuras de su padre, pero con la exactitud de quien ha repasado muchas veces como adulto este origen mítico.

A: Alrededor del 60, mi papá se pregunta "a ver qué hay nuevo de esto en EE. UU." y se sube a un avión, en aquella época a pistón. Esa es toda otra historia que no viene al caso, pero era muy aventurero en ese momento subirse a un avión a Nueva York, sobre todo sin hablar inglés. ¡Nadie hablaba inglés! No era tradicional estudiarlo en el colegio, al menos no para la gente común... La cuestión es que mi viejo se introdujo en el mercado del entretenimiento yendo a Nueva York a ver qué había de nuevo. "A ver, si esas máquinas del año 30 hacían plata, ¿qué habrá en el 60?", ese fue el razonamiento. Entonces, ¿qué pasó? En Nueva York había un barrio con toda la gente de las máquinas grises y de las tragamonedas clandestinas. Nueva York tenía miles de máquinas clandestinas.

R: Cuando decís grises, ¿es que no declaraban la plata?

A: No, grises porque la prohibición del juego era muy estricta, pero se podía evitar. Los juegos eran de habilidad, no de azar. Y, como acá, estaban en los bares. Así como terminó la prohibición, nacieron las casas que estaban junto con los boliches de noche y apareció el azar electrónico o electromecánico. Las tragamonedas viejas son de los años 20 o 30, y son totalmente mecánicas. Los juegos de rueda, a palanca, no se enchufaban siquiera. Los rodillos daban la lectura analógicamente y sobre un rollo pintado, una rueda pintada.

R: Más parecido a un Sapo con alguna interfaz, con el rodillo.

A: Parecía una caja registradora. Una máquina totalmente mecánica que vos podés ver en películas de época, porque están perfectamente conservadas, Hollywood debe tener miles, y máquinas de los años 30 se fabricaban por millares. Bajabas la palanca y esa inercia hacía girar rodillos a diferentes velocidades, con diferentes frenos, y cuando combinaban, pagaban. Todo con mecanismos de relojería, a cuerda. Cuando eso se electrificó y avanzó, tenía su mercado comercial en Nueva York.

Mi viejo era muy empático, muy entrador, y allá se puso a charlar en yiddish con toda la gente del oficio, porque muchos eran judíos. Y los judíos que estaban ahí... eran de la diáspora. El yiddish a mi papá le dio la entrada a esa gente que no hablaba inglés en el ghetto de Nueva York. En los años 60, el barrio judío todavía seguía siendo el barrio judío; el barrio chino, el barrio chino; y el barrio italiano era el lugar de la mafia y era el barrio italiano, y siguió siendo así hasta que yo fui grande, hace poco desaparecieron los mafiosos del barrio. Esos judíos eran a los que no habían dejado ir a Nevada, porque tuvieron relación con la mafia, y trabajaron en máquinas clandestinas, no entraron en Las Vegas cuando se creó la ley del juego en el estado de Nevada. Había una comisión de juego en Nevada que marginaba todo lo que fuera crimen organizado, y el juego clandestino era crimen organizado. Del grado criminal que se quiera decir, pero estaba dentro de lo proscripto. Así que a esa gente mi papá le cayó simpático. A Mr. Simon, que era el dueño de una casa muy prestigiosa de venta de todo tipo de juegos, y con él trabajaba Myron Sugerman, que era vendedor. En ese encuentro, entonces, le fían a mi viejo un container de máquinas. "Mote –ese era el seudónimo de mi papá, Mauricio, Mote–, llevátelas". En aquella época no sé si Myron ya hablaba español, creo que no, solo en yiddish. "Pagámelas cuando puedas". Así que en el primer container que trajo al país en el año 60 con bingos, había también unos pinballs de los 50. Ahí vino un Pinball Bally 58, multibola, una gran máquina. Para ellos eran ya descarte de sus circuitos, que renovaban permanentemente..., creo que eran unas 30 máquinas de bingo y unos 10 o 15 pinballs. Eran pinballs de verdad, con flippers y todas las virtudes. Eléctricos, pero no electrónicos, totalmente electromecánicos, pero con sus tableros de juego similares a los actuales.

R: ¿Me podés hablar un poquito más de esas máquinas?

A: Sí, claro. Esas máquinas yo empecé a repararlas, o sea, empecé a conocer las máquinas con eso. Pero ¿cómo llegamos a repararlas? Ya había en Argentina otros bingos trabajando en Buenos Aires que había traído un adelantado que fue el fundador de Jet, Gino Caión. Que, dicho sea de paso, tiene toda otra historia interesantísima porque lo asesinaron en Nueva York. Mi papá estaba hospedado en el hotel Stanford de esa ciudad en los mismos días que él. No sé si porque hubo una feria en Chicago o por qué casualidad coincidieron en la fecha.

Bueno, Gino Caión ya viajaba a Nueva York, era un tipo mucho mayor que nosotros, mayor que mi papá, y ya tenía bingos trabajando; y tenía dos mecánicos, que eran técnicos de telefonía, de Entel Argentina. Esos técnicos reparaban sus máquinas, no sé cómo se contactaron con ellos. Entonces, nuestros bingos los repararon estos muchachos de Buenos Aires y les enseñaron a mi papá y a mi hermano. Las máquinas tienen un plano extenso, porque es un circuito eléctrico complicado, pero para quien conozca de electricidad, un plano se lee. Ves que hay contacto y en qué zona está, lo buscás y lo limpiás o lo arreglás. Si está roto o está sano, lo ves.

Poco después de ese primer container, hubo una exposición internacional que hizo Argentina en la época de Frondizi, para la que se podía traer de afuera cualquier cosa sin impuestos. La importación estaba absolutamente cerrada y esa exposición abrió la importación a contadas cosas. Ahí mi papá consiguió un stand, un lugar, no sé cómo, a través de qué amigo o charlando con quién, porque, ya te digo, yo era chico. Me acuerdo de que trajo el helicóptero, algunos simuladores de autos, con imágenes tipo proyecciones con lámparas y discos que giraban, con los autitos pintados. No me acuerdo de muchos más, porque después se me confunden un poco las importaciones cuando ya trajimos algunas cosas más nuevas.

R: Me gustaría que me contaras más sobre cómo funcionaban esas máquinas. O el helicóptero mismo...

A: El helicóptero tiene una pista circular con un mástil, una barra y un contrapeso, con un helicóptero de plástico, dos motores tipo de automodelismo, dos hélices, dos comandos. Yo tuve mucho tiempo esa máquina operando comercialmente, llegó a estar en Sacoa de Mar del Plata... Los pinballs electromecánicos tenían ruedas analógicas, como las tragamonedas, chiquitas, de diferentes marcas, diferentes tamaños. La marca Gottlieb tenía mecanismos más robustos, se rompían menos. Eran más nobles, pero menos divertidas. Las Bally y las Williams eran más potentes, más veloces, usaban electroimanes más potentes, pero se rompían más. Entonces, uno prefería una máquina que se reparara más pero que recaudara más porque era más divertida.

Esas primeras máquinas, bingos y pinballs, empezaron a operarse en Capital Federal cuando no había reglamentación, en un período político..., no me acuerdo si entre el gobierno militar y la democracia, porque nuestra Argentina... En fin, nosotros pusimos los primeros bingos a trabajar en Capital Federal, no acá. Las primeras electromecánicas que entraron en esa exposición también se trabajaron ahí. Capital tuvo un período corto, pocos años, en el que los bingos se trabajaron en la calle Corrientes. Yo ayudé a mi papá y mi hermano, con quienes vivíamos en la casa de mi abuela, y armamos dos o tres locales que tuvimos en Capital, uno en San Juan y Boedo, el cine Moderno (lo recuerdo porque yo lo armé y lo desarmé). Bajamos las máquinas de un camión, laburamos como presos dos o tres días seguidos, limpiándolas y poniéndolas en marcha. Mi hermano mayor dejó el colegio secundario un año para atenderlas, creo que en 1962, y yo quedé a cargo de las máquinas que trabajábamos en varios bares y clubes de Mar del Plata. ▶▶

> "ALREDEDOR DEL 60, MI PAPÁ SE PREGUNTÓ 'A VER QUÉ HAY NUEVO DE ESTO EN EL MERCADO MUNDIAL'. Y SE SUBIÓ A UN AVIÓN A NUEVA YORK".



R: ¿Todo con las máquinas que llegaron en el container?

A: No, no recuerdo cuantos más se importaron cuando se liberaron las importaciones. Pero ya te hablo de mucha más cantidad. Teníamos máquinas trabajando en toda la zona, y ya teníamos más para trabajar en Capital.

R: ¿Y en Mar del Plata también siguieron con la operación de los tocadiscos? ¿Llegaron a poner bingos y electromecánicos?

A: Sí, tambien trajimos Seeburg y Rockolas. Los bingos se instalaban en los clubs, donde se jugaba al póker todos los mediodías. Acá en Mar del Plata hay muchos clubs y eran todos lugares de reunión obligada. Era gente grande, los comerciantes de Mar del Plata, alrededor del centro: Club Mar del Plata, Quilmes, Nación..., todos los clubes. Teníamos 7 u 8 bingos en muchos de ellos. El bingo tiene contadores digitales mecánicos de tres dígitos, cuando se gana se acumulan créditos. Se gana embocando tres, cuatro, cinco en línea, como en un cartón. El juego, básicamente, es lo mismo. Lo único que tiene de diferencia con un cartón de bingo es que, al ser eléctrico y electromecánico, lo que te daba la máquina eran chances... Se podía apostar, jugar una ficha, veinte o cien. A medida que se aumenta la apuesta, un sistema de azar mecánico o electromecánico va dando más chances y agrega features que se manejan con botones, con diferentes combinaciones de tablero, donde te da un número más o la posibilidad de mover los números de lugar, entre otras.

R: ¿Y los electromecánicos?

A: Trabajábamos a porcentaje en un local importante, la galería Broadway, de Miguel Rodríguez, un empresario que tenía las disquerías Broadway. Cuando vio la guita que hacíamos con los jueguitos, se fue él a Estados Unidos y se compró sus propias máquinas, y nos sopló un mecánico. Coincidió con que se prohibieron los bingos en Buenos Aires, como siempre por presiones de algún concejal coimero. Como en Broadway ya no nos alquilaba, nos fuimos a la esquina de Santa Fe y San Martín.

R: ¿Y ese local tuvo un nombre público?

A: Sí, se llamó Laramie, creo que nadie supo nunca el nombre, pero no importaba. Era una esquina muy comercial y la gente iba sin importar la marca. Más o menos como nos pasó con Sacoa, cuyo nombre no lo inventamos nosotros, salió del edificio: Sociedad Anónima Constructora de Obras y Afines. Había una mueblería en la planta alta, mueblería Sacoa, que era de los Fiorentini, que construyeron el edificio. El nombre es Galería Sacoa y era lo más prestigioso que había, como Patio Bullrich. Entonces, esto era como si dijéramos "Juegos Bullrich", por decir algo, porque no había manera de nombrarlo que no fuera esa. La gente decía "vamos a Sacoa", y no tuvimos un nombre propio.

R: Pero todavía falta para eso, ¿no?

A: Sí, estamos hablando de mediados de los 60, faltan unos años todavía para Sacoa. Después de ese local, tuvimos otro en Colón y Tucumán, pero no era con bingos, fueron las primeras electromecánicas.

"EL NOMBRE SACOA SALIÓ DEL EDIFICIO DONDE ESTABA LA GALERÍA: SOCIEDAD ANÓNIMA CONSTRUCTORA DE OBRAS Y AFINES".

Surcos en la arena

Queda claro en la historia que cuenta Alex de dónde viene esa visión que confundió durante años el videojuego con el juego por plata. Pero para ganar había que tener habilidad. Aunque hoy nos puede resultar insólito, tanto los fabricantes como los distribuidores y los espacios donde circulaban las máquinas electromecánicas de entretenimiento estaban emparentados con el juego de azar. Y así comenzaron las primeras prohibiciones. En ese marco, la familia hizo su primera apuesta hacia el mundo del entretenimiento, pero en un nuevo escenario.

R: Después de ese primer paso por Mar del Plata se tuvieron que ir a Villa Gesell, ¿no? Porque esas mismas máquinas que les prohibieron en Buenos Aires junto con los bingos también se las prohibieron en Mar del Plata.

A: Sí, por presiones del director y propietario de un diario sensacionalista y coimero de esa época, exigía un porcentaje para no impulsar una persecución. No se le pagó... y comenzaron los ataques editoriales, y atrás vino la prohibición.

Entonces las trabajé en Villa Gesell y otras ciudades vecinas, cuando ya tenía 17 años. Villa Gesell era de verdad la aldea hippie histórica de los músicos de rock argentino. Todos los caminos de tierra. Las máquinas que teníamos las puse en un local alquilado, también muchos metegoles y mesas de ping pong. Llegaba a Villa Gesell con las máquinas cargadas en la camioneta hasta arriba. Si se pinchaba una goma –lo cual no era tan inhabitual–, tenía que descargar las máquinas solo en la ruta. He hecho una fuerza descomunal, pero mucho era maña. Hoy en día estaría rota mi cintura, pero he bajado máquinas de las grandes. Una vez me enojé con mi personal porque estaban entre cuatro para subir una máquina y les dije: "Esto lo subo solo, es cuestión de maña". La acostás, la apoyás sobre la caja, te vas abajo y la empujás, después la parás de vuelta arriba. Si no, es estar haciendo fuerza uno contra el otro o alguno no hace fuerza.

R: Además, no tenés otra alternativa: pinchás una rueda, estás solo en la ruta y lo tenés que hacer solo.

A: Así era, y otra historia..., las encajadas, camino de tierra, y en verano acá llovía más que lo que llueve ahora, por ahí llovía tres días seguidos. Y yo tenía que traer la plata en efectivo de Villa Gesell. Traía la bolsa de billetes chicos, pensá en billetes de 10 y de 100 de ahora. Entonces traías una bolsa de guita, y me llevaba los repuestos de máquinas electromecánicas –mi papá en el garaje tenía todos los repuestos–, mi hermano me ayudaba con los planos a resolver problemas de alguna máquina que yo no sabía arreglar y, si no, yo lo hacía por teléfono. Otra cosa, para ustedes, loca: no había teléfono en las casas. Había que ir a hablar a la central telefónica. Entonces tenías que pedir un turno, hablabas por teléfono con operadora. Te estoy hablando del año 66 o 67.

▪ AÑOS Y AÑOS

DESDE EL EMBLEMÁTICO LOCAL DE LA PEATONAL SAN MARTÍN HASTA LOS ULTRAMODERNISTAS LOCALES DE LAVALLE Y CABILDO EN CAPITAL FEDERAL. EN LA DÉCADA DEL 70 FUNCIONABAN EL BOWLING Y LAS MÁQUINAS DE BINGO, SUERTE DE PINBALL SIN PATEADORES QUE OTORGABAN PUNTAJE SEGÚN LAS LEYES DE LA FÍSICA Y LOS CAPRICHOS DEL AZAR. ERAN FUROR LOS ELECTROMECÁNICOS COMO EL NAUTILUS Y ACOMPAÑABAN LA CONFITERÍA Y EL SHOW DE PEPE EL TITIRITERO. LA LLEGA DEL VIDEOJUEGO EN LOS 80 ARMA LAS HILERAS DE TUBOS EN SUS MUEBLES CON TABLEROS DE ACERO INOXIDABLE MADE IN MAR DEL PLATA. APARECEN LAS PRIMERAS POSTALES QUE TENEMOS TODOS DE NIÑOS FRENTE A LAS PALANCAS. EN LOS 90 LA MARCA SE EXPANDE TODAVÍA MÁS Y SE PONE A LA VANGUARDIA DE LA PROPUESTA ESTÉTICA DEL ENTRETENIMIENTO: A LAS NOVEDADES EN JUEGOS SE LE SUMA UN ENTORNO DESLUMBRANTE EN LUZ Y ARQUITECTURA.

Sacoa

■ WALLBOXES

A: EL WALLBOX ERA UN CONTROL REMOTO DE TOCADISCOS A MONEDA QUE SE PONÍA UNO EN CADA MESA EN LOS BARES, EN ESTADOS UNIDOS. RETRANSMITÍAN ELECTROMECÁNICAMENTE, ELÉCTRICAMENTE, UN ACUMULADO DE MEMORIA QUE ES MECÁNICO. LA BOTONERA ERA TOTALMENTE MECÁNICA, NADA DIGITAL. Y MANDABA LA SEÑAL DE 0 A 9 O DE LA A HASTA NO SÉ QUÉ LETRA. ESO ENCLAVABA UN MECANISMO Y DISPARABA UNA SEÑAL ANALÓGICA Y LA MEMORIA TE CARGABA EN LA FONOLA ESE TEMA. CADA WALLBOX SE CABLEABA HASTA LA FONOLA. COMO LA IMPORTACIÓN ESTABA CERRADA, NO PODÍAMOS TRAER MÁS FONOLAS. ENTONCES, LO QUE HACÍAMOS ERA PONER EN CADA BAR UNA WALLBOX CON SU AMPLIFICADOR Y PARLANTES, TODO ASOCIADO A UN TENDIDO DE CABLES QUE PASÁBAMOS POR LAS TERRAZAS, CON PERMISO DE ALGÚN PORTERO. Y LO LLEVÁBAMOS A UNA FONOLA QUE TENÍAMOS POR AHÍ EN UN SÓTANO QUE RECIBÍA TODAS LAS SEÑALES QUE PASABAN POR LOS TECHOS. MUCHOS BARES DE COPAS, MUCHOS BARES DE NOCHE, TRABAJABAN CON UNA ÚNICA FONOLA. TRABAJABAN UNA FORTUNA. ME ACUERDO DE UNA SEÑORA SENSACIONAL, SIMPATIQUÍSIMA, QUE NOS ADORABA PORQUE LE TRAÍAMOS MUCHO PÚBLICO AL TENER LA MÚSICA. RECIÉN EMPEZABA LA MÚSICA FUNCIONAL EN LAS CIUDADES, MUCHO ANTES DE LA FM. NO HABÍA MÚSICA.

R: Me imagino que ese entretenimiento electromecánico en ese momento debe haber sido una novedad total.

A: Total. No había competencia. Había una calesita y nada más. Esa sigue estando, un local que se llama La Calesita (ver *Replay* #19). Con el dueño, Cabuti, tenía un buen trato, respetuoso. Lo vi un par de veces, no me acuerdo con referencia a cuál de los problemas generales que teníamos todos.

R: ¿Querés contarme un poco de los problemas que tenían en ese momento? ¿Cómo fue el tema de la primera ordenanza?

A: Hubo períodos de los que no me acuerdo qué vino primero y qué vino después, pero digamos que en Mar del Plata nos perseguía la Municipalidad porque no había ordenanza. En un momento de una intervención militar estaba de intendente un militar retirado, un coimero. La mujer tenía una asociación cristiana que era un verso. Pretendía que le diéramos el 30% a su asociación. ¡El 30%! Nos fueron a robar.

R: Una extorsión.

A: Entonces yo me fui con los juegos a Villa Gesell, que no era lo grande que podía ser Buenos Aires o Mar del Plata, pero estábamos proscritos en todos lados. En Mar del Plata, como te dije, solo trabajábamos en los clubs, sin habilitación. En un club no entraba la Municipalidad, digamos. Eran lugares privados, pero no alcanzaba, la familia crecía. Mi hermano mayor, que trabajó siempre al lado de mi papá en esa época, se abrió, y mi papá y yo nos quedamos trabajando las máquinas en los pueblos: bingos en cafés y bares en los pueblos de la vecindad, yo recorrí mucho eso. Miles de kilómetros con fleteros, los viejos rastrojeros Diesel, llevando los jueguitos. Llegábamos hasta ciento y pico de kilómetros, doscientos kilómetros a la redonda. Tuve jueguitos en Coronel Dorrego, en balnearios que no te imaginás. Llegábamos hasta Madariaga, General Conesa, Vidal y Piran. Y siempre sin ordenanzas.

R: Pero en Villa Gesell consiguieron legalizarlo por primera vez.

A: Sí. Ahí obtuve la primera reglamentación municipal durante el gobierno militar. Época de Onganía. Había un interventor que había sido policía federal. Ese comisario nos hizo una ordenanza y nos habilitó. Él no vio nada malo, lo vio como un entretenimiento bueno, normal, cuando acá estábamos proscritos y perseguidos porque nos habían prohibido por no ceder a las apretadas. Para conseguir lo mismo en Mar del Plata estuvimos mucho tiempo más. Empezamos a trabajar tímidamente con "simuladores deportivos", pool y ping pong. Un colega que tenía un gerente bien relacionado con concejales de ese periodo, Alberto Martello, logró una ordenanza, la empujó él, yo le di un poco de letra, basado en lo que habíamos hecho en Gesell. A través de los concejales peronistas y alguno otro, y a pesar de los que querían la prohibición por la prohibición en sí, se consiguió la primera ordenanza en Mar del Plata.

R: Eso estamos hablando ya de bien entrados los 70, ¿no?

A: Sí. Sacoa abrió sin ordenanza, se hizo la ordenanza cuando Sacoa ya existía. Al principio, Sacoa tenía pool, bowling y ping pong. No tenía juegos de ningún tipo, fuimos incorporando los ya mencionados simuladores deportivos. Nuestro primer local de juegos fue en Villa Gesell. Ese local tenía el nombre del lugar que alquilé: Parking City... Era un estacionamiento cubierto en la Calle 3.

> "POR LA PROHIBICIÓN, AL PRINCIPIO SACOA TENÍA POOL, BOWLING Y PING PONG. NO TENÍA JUEGOS DE NINGÚN TIPO".

Obras y afines

El calvario de las prohibiciones y persecuciones no detuvo el ímpetu de seguir expandiendo el negocio del entretenimiento en la costa: a Villa Gesell le siguieron Miramar y Necochea. A pesar de que los juegos seguían sin permitirse, para principios de los 70 había en la familia Mochkovsky una clara necesidad de finalmente ser profetas en tierra propia.

A: Mi hermano en esa época se dedicaba a la ropa. Hacía jeans y camperas. Con un par de amigos, hicieron una sociedad, pusieron un local muy simpático decorado con madera de cajón de vidrio, con imagen muy original, en la galería Sacoa. Ahí se enteró de que el local de abajo estaba vacío. Era dos tercios de lo que es ahora. Había un cine Sacoa y después estaba el teatro Comedia. Este tenía gradería de madera, algo que hoy en día jamás podría existir. Y se permitía fumar. Así que no se prendió fuego y no fue una tragedia de casualidad. Los propietarios eran un grupo de personas muy peculiares que habían financiado la obra, el edificio. Cuando este se empezó a hacer –todo tiene su historia, uno tira del piolín y es casi la historia del universo, el Big Bang–, al excavar apareció un río subterráneo que detuvo la obra. Ahí hoy todavía hay un río subterráneo con mucho caudal, que se puede ver. En el segundo subsuelo de Sacoa hay bombas permanentemente sacando el agua, hay una estación eléctrica y transformadora especial para el centro, que está ahí, se le dio el lugar. Porque si no, se inunda.

R: ¡Loquísimo! ¿Tenés bombas vos o el edificio?

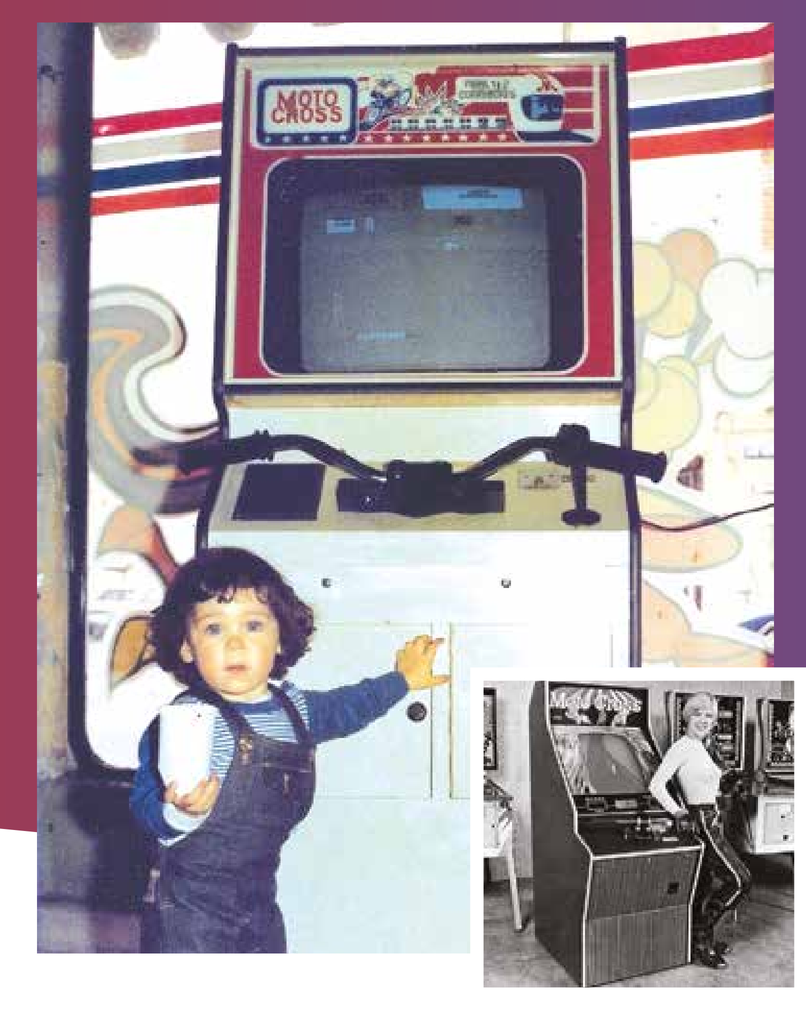
A: Ambos, El edificio tiene bombas y yo, que quise hacer una obra ahí abajo, quise poner escaleras mecánicas, excavé más abajo y tengo mis propias bombas porque si no, también me inundo.

La cuestión es que les alquilamos a los socios, familia Díaz, Raúl Rubio, y Marcos Cosa, un inversor de Buenos Aires que venía de otras industrias, nos hizo entrar a la galería. Iniciamos como inquilinos. Raúl Rubio, su hija Carmen y los hermanos Díaz administraron mucho tiempo. De a poco fuimos comprando las partes.

Ese local se llamó Sacoa, pero, por respeto a los socios, los otros locales que teníamos en la ciudad no se llamaban así, se llamaban Plaza. En toda la calle Colón había varios. Cinco llegó a haber en los 80.

R: Como para reponer la cronología, a fines de los 60 es que abre el local de la galería, solamente con pool, sin videojuegos.

A: Básicamente pool y ping pong. Había kiddies importados antiguos, todavía guardo algunos, los conservo como coleccionables: caballitos, una carreta... Pero los kiddies funcionaban secundariamente, el fuerte era el pool, ping pong, y después incorporamos bowling, con unas mesas de bowling electromecánico Bally. Eran mesas de madera de excelente fabricación, en una escala reducida, con parapalos electromecánicos. Creo que eran seis u ocho... Podían admitir hasta seis jugadores cada uno y había cola, se sacaban turnos. Trabajaba muchísimo. Y el pool también. Después se incorporaron las máquinas de Gesell cuando nos las fueron permitiendo. Había un procedimiento muy burocrático de presentación de fotografías de cada juego.




AL VOLANTE Daiana, una de las hijas de Alex, junto a una máquina de Moto-Cross (Sega) a fines de los 70.

R: ¿Y en ese momento ya estaba la famosa confitería?

A: La confitería estuvo desde el principio. También había una fonola, una Rock-Ola 441, que era lo mejor en ese momento. Había una barra tipo la de *Volver al futuro*. Ese estilo.

R: ¿Para ese entonces seguían con las fonolas en el circuito?

A: Sí, por un tiempo. Luego las fonolas dejaron de ser interesantes. Eran monedas comparado con los locales de juegos, donde empezábamos a expandirnos mucho. Gracias a una computadora que mi hermano armó de kit, una de las primeras que existieron, previo a la existencia de Microsoft y Windows, pudimos empezar a abrir y contabilizar locales a distancia... Yo también hice un par de inventos para operar a distancia: uno fue sacarles la lata de fábrica a los pinballs, la caja donde van las monedas, cambiar la puerta y ponerles una lata de mayor volumen con candado, una seguridad adicional, que era la manera de separar el dinero de las manos de terceros y poder recaudar cada mayor lapso. Así se pudo abrir un local en Bahía Blanca y otro en Tucumán. En ese entonces les pedí a fábricas que lo hicieran, pero no se apropiaron de la idea: los clientes tradicionales estaban acostumbrados a trabajar líneas con las familias, solo gente de confianza. Iban con el auto y hacían el circuito, era ir y volver. Entonces tenían máquinas hasta donde llegaban, recaudaban la plata ellos mismos, en monedas de un cuarto de dólar. Nosotros trabajábamos con latas mucho más grandes y con fichas mucho más chicas. Entonces, por ahí teníamos dos, tres mil fichas adentro, mucho dinero. Podías estar veinte días sin ir a un lugar. Yo no podía ir a recaudar a cada rato, era complicado ir a Tucumán o a Bahía. Esas fichas las fabricaba de bronce niquelado el papá de Jorge Ragonese.

R: Tengo entendido que hizo fichas para muchos y que operó también en Buenos Aires. Volviendo a los locales que empiezan a abrir en ese momento...

A: Cuando yo me casé, en el año 71, necesitaba más ingresos. Entonces empezamos a abrir esos locales y también a incorporar los juegos ▶▶



a Sacoa. Y empezamos a fabricar juegos, copiando los formatos y motivos de las máquinas extranjeras, pero mucho más robustas y confiables, ya con manejo electrónico de los motores y tanteadores. Ese *Nautilus* lo fabricamos acá, en Mar del Plata, en el garaje de mi viejo.

M: Ese debe ser el original, porque está en inglés.

A: Es el único original. Copiamos esa misma máquina. No recuerdo el origen, porque esas las compraba mi papá con mi hermano. Yo al principio no iba al exterior, atendía el negocio acá.

R: ¿Te acordás de la marca de esos motores?

A: Sí, claro, Brieva, industria marplatense. Todavía nos proveen, son... más de 50 años de trabajar juntos. Ellos ya fabricaban para autopartes. Esos motores eran mejores que los originales, que eran de corriente alternada y con mucho engranajerío, y se gastaban. Yo me había comprado un torno de relojería, suizo, con el que hacía los bujecitos y arreglaba todo. Este motor sustituía todo con mucha ventaja. Tiene más fuerza, se puede regular la velocidad, un típico motor de limpiaparabrisas de auto, subís y bajás la tensión para cambiar la velocidad.

R: ¿Te acordás de alguna otra de esas primeras máquinas que hayan duplicado?

A: El auto *Indianapolis*, del cual fabricamos unos cuantos, también el *Submarine*. Esa máquina tenía las imágenes con trucos ópticos: un espejo a 45 grados reflejaba en otro transparente y mezclaba la imagen de atrás y de adelante, vos reflejabas una cosa y veías por detrás otra. Con espejo transparente, tipo policía de las películas, que de un lado ves y del otro no... Fue mucha prueba y error hasta que conseguimos ese espejo, importado, fuimos a la fuente, porque hicimos muchas máquinas. El disparo del torpedo era una madera con agujeros, con lamparitas de 12 volts, y se movía también con un motorcito Brieva, tenía una cadenita abajo que lo llevaba como guía. Vos movías el periscopio, con un potenciómetro daba la posición: cuánto daba el movimiento de ese disparo. Y los barquitos pasaban abajo con otro motor, con una cadenita finita y dos ejes, y se daban vuelta mecánicamente. Entonces, cuando acertabas y el contacto coincidía con donde estaba la luz (tenía un lector con celda fotoeléctrica), daba impacto con la estela de los torpedos de los barcos. Tenías tantos torpedos y te contabilizaba tantos barcos.

R: Ese mismo arte que está en este acrílico era el display, digamos.

A: Ese era el único display, vos mirabas por el periscopio lo que estaba sucediendo. El periscopio era un caño de PVC de 100 mm, con dos manijas hechas por mi herrero, mandadas a cromar. Abajo había una tapa también de herrería, bien montada. La máscara era de fibra de vidrio, hicimos un modelito de yeso. Todo casero. Quedaba muy bien. Vos ves las máquinas en las fotos y son máquinas profesionales. Y eran mucho mejores que el original en su funcionamiento. Y hacían una fortuna, la gente hacía cola para jugarlas. Era un juego tonto mirado desde hoy, pero era lo que había. Novedad total.

R: Nosotros por ahí vemos y estamos re acostumbrados en los videojuegos a las interfaces, al marcador, a la pantalla. Pero esto, que veas lo que estás accionando en una mesa o en un mecanismo y arriba te lo esté contando automáticamente, y que la gente que está alrededor tuyo lo pueda ver también, te invita a jugar y a probarlo...

A: Claro. Era muy comercial.

R: Totalmente comercial, un producto.

A: Hicimos muchas réplicas en esa época. El auto que hicimos primero, copia de uno inglés.

R: Estuve viendo algunos de esos, Kasco the Driver, que era como una filmación.

A: Del *Kasco* importamos algunos, corría una película de 16 mm en un proyector automático. Oscar Godenzi, ingeniero de nuestro laboratorio, todavía las tiene desde los 80, en la heladera. Es un apasionado de las máquinas clásicas y antiguas. El papá era un experto de los grupos electrogeneradores y tableros, un electricista de alto nivel. Tiene las películas originales de varias máquinas que hubo de esa tecnología. Había dos o tres máquinas de películas. Estaba *Wild Gunman*, que tenía dos proyectores de 16 mm con artistas profesionales en una pantalla grande. Vos desenfundabas y le tirabas a un cowboy que estaba siendo proyectado con muy alta calidad, y si le pegabas, el cowboy (un actor) se caía. Hecho profesionalmente en estudio tipo Hollywood. Y si le errabas, él te pegaba a vos, soplaba el humo del revólver y se te cagaba de risa. Muy bien actuado. En dos películas que se sincronizan (si le pegaste o erraste), era todo óptico, el lector de la pantalla era óptico..., electrónico.

PLANIFICACIÓN
Diseños del local de Cabildo, con el Capi en la fachada.

Atari y los pioneros del videojuego

Ahora la historia entra en un momento crucial que, aunque a esta altura del recorrido se entiende como el producto de una continuidad, no deja de ser un evento excepcional: la llegada del primer juego de video a la Argentina. Para mantener competitiva esa operación de entretenimiento, los Mochkovsky viajaban periódicamente a las ferias estadounidenses donde empresas como Bally o Midway presentaban sus nuevos productos. Y en uno de esos viajes, en una de esas ferias, la fortuna quiso cruzarlos con un tal Nolan Bushnell, que ofrecía su nueva invención.

R: En ese contexto del negocio itinerante, las idas y vueltas de los locales, es que yendo a una feria lo conocen a Bushnell y traen el primer Pong, ¿no?

A: Sí. No te lo puedo contar en primera persona porque eso lo hizo mi hermano. Yo conocí a Nolan Bushnell de la mano de Jorge algún año después. Mi hermano se hizo una relación muy linda con él, éramos sus representantes, hemos ido a la fábrica más de una vez, en California, Silicon Valley. Cuando Atari ya fabricaba videojuegos grandes, como los de carrera, los *Sprint* 2, *Sprint* 4 y hasta los *Sprint* 8. Eran un mueble cuadrado con dos volantes sobre cada lado y monitor de color colocado horizontal.

R: Ustedes fueron algo así como early adopters, o sea, muy tempranamente, la primera máquina que hicieron, la trajeron.

A: Los primeros *Pong* los armamos acá en Mar del Plata. Voy a contártelo con precisión porque ya proscribió. En el 72 la importación estaba restringida. Esta vino desarmada y la armamos manualmente acá. Todo artesanal. Mi hermano soldaba los integrados, probaba, con un poco que sabía, sobre la marcha y leyendo. Aprendió de integrados TTL, testear, reparar. Y yo armaba la máquina y fabricaba los comandos con torneros y herreros. Mientras él estaba soldando la plaqueta, se hacía el mueble. Cuando esta casa estaba en construcción, el garaje funcionaba como carpintería. Tenía un carpintero, herramientas y fabricamos los muebles acá mismo, hasta el 76 o 77. Después teníamos proveedores externos.

R: Pero los primeros que trajeron fue mucho antes...

A: Sí, mucho antes. Pero los videojuegos se siguieron fabricando acá, muchos años. De muchos videojuegos hicimos el gabinete acá. El *Duck*, que era un tiro al pato, que disparabas con un rifle con una mira que también leía el ráster del tubo en blanco y negro. Nosotros fabricábamos televisores en blanco y negro por cientos. Comprábamos los tubos y hacíamos los chasis acá, con un proveedor local. No existía el televisor color. Entonces comprábamos tubos de 20", de a 100, y hacíamos gabinetes de cada juego, 10 o 20, para toda la temporada. Tenía en todos lados los mismos juegos y varios de cada uno. Esto del *Pong* en adelante.

Cuando terminó la feria, compramos el primer *Sprint* 8 del show y arreglamos para que lo mandaran de vuelta de la feria a la fábrica. Ahí lo desarmamos en persona, para ver cómo estaba hecho. Nos ayudaron los empleados de Atari de la mano del dueño, "denles una mano a los chicos que se la llevan". Lo pusieron en cajas y nos lo trajimos en la mano. El mueble lo fabricamos acá, mucho mejor que el original. El original era todo de plástico, yo lo hice de acero inoxidable, monté los volantes. Después los reformé para que fueran indestructibles, con fundición de aluminio con rulemanes, bien hechos, para que no se rompieran en un verano. Las palancas de cambios, que eran de plástico inyectado, las fabriqué en metal con el mismo concepto.

Las palancas del tenis, previo a eso, también son un invento mío. Yo fabriqué una palanca..., el joystick original que tenía X e Y, que tenía dos arcos que llevaban el cursor y dos potenciómetros que leían, lo hice mucho más robusto, pero ¿cómo hacía la bola y la esfera? Muy sencillo: una bola de metegol, de madera, dos placas de teflón –que venían las plaquitas para uso industrial– chatitas, de un milímetro

> "LOS PRIMEROS *PONG* LOS ARMAMOS ACÁ EN MAR DEL PLATA. LO TRAJIMOS DESARMADO Y LO ARMAMOS ACÁ, ARTESANALMENTE".

■ *VIDEOJUEGOS Y CULTURA*

A: LA PERSECUCIÓN DE LOS POLÍTICOS INÚTILES, DE LOS PERIODISTAS COIMEROS, ESTA INDUSTRIA LA TUVO SIEMPRE. EL VIDEOJUEGO NO EXISTIRÍA SI POR ELLOS FUERA. PORQUE ES MUY FÁCIL PROHIBIR, MUY DIFÍCIL ES REGLAMENTAR RAZONABLEMENTE Y QUE EXISTA. NOSOTROS TUVIMOS UNA CAMPAÑA EN CONTRA ENORME EN CAPITAL FEDERAL Y LLEGAMOS A CONSULTAR AL DOCTOR RASCOVSKY, UN TIPO QUE ERA COMO CORMILLOT, UNO DE LOS GRANDES NOMBRES DE LA DIFUSIÓN DE LA PSIQUIATRÍA. Y NOS ESCRIBIÓ MEDIA PÁGINA EN LOS DIARIOS. ÉL OPINABA A FAVOR DEL VIDEOJUEGO CIENTÍFICAMENTE, LO QUE HOY EN DÍA NO SE DISCUTE. EN AQUELLA ÉPOCA ERA UN TEMA CONTROVERTIDO. MI TAREA EN ESTE OFICIO FUE DIFUNDIR ESO EN TODO EL PAÍS, PERSONALMENTE. CON GOBERNADORES, CON CONSEJOS DELIBERANTES, CON INTENDENTES. ABRÍ (PARA MÍ Y TODOS LOS QUE VENÍAN DESPUÉS) CORRIENTES, COMODORO RIVADAVIA, NEUQUÉN, MENDOZA. ALGÚN COLEGA MÍO TAMBIÉN HIZO LO QUE PUDO O ME ACOMPAÑÓ EN ALGÚN CASO PARTICULAR. CÓRDOBA, POR EJEMPLO, LA PELEAMOS JUNTOS CON PERIALES, DE NEVERLAND. AÑOS PROHIBIDOS, AÑOS TRABAJANDO CON RECURSOS DE AMPARO. HOY EN DÍA HAY MILLONES DE ESTUDIOS QUE LO APRUEBAN O INCENTIVAN Y YA NO SE DISCUTE.



"NOSOTROS QUEREMOS QUE SE DIVIERTAN. QUE TE MATES DE RISA. ASÍ COMO HAY OTROS OPERADORES QUE PREFIEREN TENER 30 GRÚAS Y NO TENER UN JUEGO DE VIDEO POR ESO TENEMOS LOS CHOCADORES O EL CRAZY *SURF*. QUEREMOS QUE SIGA SIENDO ENTRETENIMIENTO. ENTONCES, LA GRÚA HACE CAJA, PERO SEGUIMOS QUERIENDO TENER ENTRETENIMIENTO Y QUE TE VAYAS DIVERTIDO".
– MAIA MOCHKOVSKY.

de espesor, agujereadas, dos plaquitas apretaban la bolita, una chapa las prensaba y vos tenías un agradabilísimo roce entre la madera y el teflón, indestructible. Y con el cursor hacía X e Y, las hacía en chapa de hierro niqueladas, después hice hacer un cierre también. Y eran eternas. Mi hija las tiene, las va a tener 100 años más y van a seguir andando. Y tiene un rulemán arriba a la vista, que recorre un cuadrado, lo que los hace muy agradables de jugar.

M: Pero la que tiene una bola así de grande es otra cosa, ¿no?

A: Eso es otra cosa, es un trackball. Eso lo trajo el *Missile Command*, y alguna otra máquina como *Hyper Olympic*.

***R:* Al viajar allá también y verlo directamente de fábrica de origen, ya conocías cómo estaba hecha la máquina.**

A: Ya cuando traíamos el kit y la armábamos. Después había que mejorar para que durara, porque esto es muy efímero. Un juego aniquila al anterior en los países de origen. Las máquinas se recambiaban cada vez que había un nuevo éxito.

***R:* Lo que es muy loco de eso es que, en ese momento –y supongo que mucho más adelante también–, la gran mayoría de los que compraban las máquinas a Atari o a otros fabricantes para los salones del resto del mundo probablemente las llevaban enteras, las despachaban, las enchufaban y las hacían andar. Junto con los técnicos de Atari, ustedes deben haber sido los primeros que las vieron por dentro. ¿Cómo llegó a la gente la novedad del juego de video? ¿Cómo se recibió en sus locales?**

A: La gente inundó de entrada por la localización. En esta industria es *location, location, location*. La gente siempre bajó a Sacoa a curiosear, a ver qué había. Llegué a poner escaleras mecánicas *fatto in casa*, porque no dan los ángulos estándar de ninguna fábrica. Y después, como eran muy malas porque el fabricante que las hizo me cagó, tenía un artesano todos los días adentro arreglándolas, a la madrugada. Un gran herrero que se llama Herrero, José Luis Herrero (*risas*).

***R:* Entonces, ya en los 70 eso fue un boom con los locales en Mar del Plata y en el resto de la costa, más los que fuiste abriendo en otras provincias. ¿Para entonces ya con la marca Sacoa o todavía como Plaza?**

A: La marca Sacoa fue a todo el interior en un momento dado. No en el primero, no en Bahía Blanca, no en Tucumán, sino después de que Sacoa explotó. Yo trabajaba ahí todo el día, ilimitadas horas. Iba al taller a la mañana y me quedaba toda la tarde en Sacoa, y la gente me buscaba y me pedía poner eso en la provincia. “Quiero una franquicia”, “quiero hacer algo con esto”...



Cambios de hábitos

Una vez establecida la marca Sacoa y el ambiente de los videojuegos, una vez que la novedad se transformó en cita obligada todas las temporadas, el negocio no estuvo exento de cambios e innovaciones. Lo mismo podría decirse de la sociedad, que fue transformándose durante las décadas subsiguientes, y Sacoa tuvo que hacerlo al mismo paso, si no adelantándose.

***R:* ¿Cómo fue el traspaso del Sacoa de los 70 al de los 80 o los 90? De ese público más adulto de los cafés, de donde ustedes venían, al público más familiar. Una de las cosas que más me llaman la atención es la parte del negocio de cómo nace en un ambiente muy adulto...**

A: Adolescente.

***R:* Adolescente, muy masculino, con esto del cigarrillo, del alcohol...**

A: Mi mamá tuvo mucho que ver con eso, gracias a la confitería de Sacoa.

***R:* Eso es lo que te quería preguntar, porque ustedes le cambiaron un poco el público...**

A: Teníamos ahí un concesionario al que no le preocupaba el ambiente. Terminamos con ese arreglo y asumió mi mamá la dirección del lugar. Lo primero que hicimos fue no vender alcohol. Había un problema concreto que es que venían los patoteros del puerto a pelearse con los patoteros del centro a Sacoa, que era un lugar populoso de reunión social obligatoria. Toda la juventud bajaba a Sacoa.

***R:* ¿Eso en los 70?**

A: Sí. Y se agarraban a piñas bonito. Yo sacando gente me he peleado mucho. No soy peleador ni sé pelear ni pegar, pero había que pegar. Nos juntábamos cuatro o cinco técnicos y había que sacar a una barra que era pesadísima. No teníamos vigiladores ni había policía... Después tuvimos mucho tiempo gente de prefectura y seguridad armada, porque no podías ser manso con ese tipo de gente. Siempre la orden era jamás tener el arma cargada, nunca tirar un tiro, pero había gente muy pesada. Eran barrabravas, era gente que venía solamente a pelearse.

Mi mamá tenía un muy fuerte carácter y buen ímpetu. A ella se le ocurrió ofrecer títeres gratis y organizar cumpleaños infantiles. Fue la vacuna. Eso cambió el aire. Después prohibimos fumar, fue una secuencia de cosas que cambió el aire.

***R:* Ya esa misma gente no quería ir.**

A: Vos bajás, ves familia y decís “este no es mi lugar”. Con el tiempo, mi mamá dio paso a una familia con una nueva concesión, Pepe el payaso –que es un clásico en Mar del Plata– se retiró y dejó a su hijo. Cambiamos el menú. Remodelamos con equipamiento tipo estación de servicio para tener todas las máquinas americanas para hacer pizzas, el pancho que da vueltas, jugueras con fruta fresca. Pero la confitería nunca fue un negocio, el público tiene ofertas muy buenas en la calle, así que en un momento dado no le servía a nadie. La eliminamos. Dije “acá van juegos” y chau. Fue clave todo el tiempo que hubo payasos y títeres.

MINIBOWLING. Fue una de las primeras atracciones del local de la peatonal, antes de que los electromecánicos y pinballs se legalizaran en Mar del Plata.

***R:* Claro. Pero bueno, eso fue el cambio, quizá después ya no hacía falta que estuviera ahí porque ya estaba resuelto el problema de las patotas.**

A: Pasó el tiempo. Los juegos cambiaron del típico juego masculino que era el inicial a cosas como el *Ms. Pac-Man*. Se fue produciendo el cambio de época, de momento y de imagen. Las chicas empezaron a jugar, no tenían una barrera para consumir este entretenimiento. No era de guerra, no era de manejo, no era de tiro. Claro que cualquier chica podía jugar un tiro al blanco, pero no era atractivo para ese público. El *Ms. Pac-Man* es perfecto, o *Wonder Boy* o *Mario Bros*. *Tortugas Ninja*... Hay 20 títulos clásicos para cualquier género que aparecieron en esa época.

***R:* En el momento en que apareció el Ms. Pac-Man, al mismo tiempo ustedes habían empezado a hacer todos esos cambios en el local...**

A: La iluminación, la decoración, siempre miramos mucho el color y la cantidad de luz. Era muy difícil... Mirá, parece mentira que yo tenga que explicártelo, pero por tu edad vos no conocés las carencias de este país. No había cómo iluminar. No existía una lámpara apropiada que diera color, temperatura de color correcta. No existía la luz cálida, no existía la luz potente; tubos fluorescentes era lo único que había en Argentina y eran fríos. Yo tuve un asesor de iluminación que era un profesional de una casa de luz, que había hecho un curso en Philips. Y apareció el tubo Grolux, el de carnicería, que tiene un color rojizo que da a la carne un color atractivo. Entonces empezamos a mezclar tubos para tener un color agradable, porque eso era horrible. Hoy en día, paso por locales, por negocios, y me fijo en eso. Pasé esta semana por Constitución, por la avenida de entrada. Hay un local de artículos del hogar con luz fría fría, y digo “¡pobre tipo, cómo se va a fundir!”. Es lo más hostil que hay para entrar.

***R:* En ese momento, principios de los 80, para mí empieza la primera gran época del videojuego, que debe haber sido muy explosivo, sobre todo para ustedes.**

A: Sí, sí, fabricar 20 o 30 de cada cosa. *Pole Position*, 40 máquinas.

***R:* Después hubo como una segunda gran época que fue en los 90, cuando finalmente pueden entrar a Capital Federal con los negocios más o menos en regla.**

A: Sí, se peleó la reglamentación desde los recursos de amparo, con el advenimiento de la democracia. Fue en los 80, una lucha muy ardua en la que nos reunimos con muchísimos funcionarios. El intendente era serio y pidió al Consejo una reglamentación que acabara con el estado de cosas irregular.

Corrió el rumor de que algún colega quiso poner una coima grande, un millón de dólares, arreglado con algunos concejales... Pero la plata no apareció o andá a saber qué pasó y empezaron a poner piedras en el camino. Ahí hubo reuniones con los concejales sanos que luego nos iban a apoyar, que fueron Jorge Argüello, Federico Pinedo, Guillermo Francos y no me acuerdo de quiénes más. Recuerdo muy bien una frase de Federico Pinedo que hablaba de los que buscaban cobrarnos: “Son una mafia, tienen que caer con un camión de culata y llevárselos a todos presos”. Estuvimos en la votación hasta el último minuto, viendo qué pasaba, con el gremio en la puerta del Concejo Deliberante haciendo una manifestación a favor, y ya con un escándalo. Llamamos a todos los medios, nos quedamos toda la noche hasta cualquier hora. No recuerdo a qué hora empezó la sesión del Concejo ni hasta qué hora estuvimos en la puerta con los bombos para que no nos prohibieran, porque en todo ese revuelo ya nos querían prohibir para extorsionarnos. Poco tiempo después se destaparon escándalos con varios de aquellos concejales presos por otras causas.

***R:* Estamos hablando del año...**

A: 83, 84, 85. Suárez Lastra (n. del e.: Facundo Suárez Lastra fue intendente de la ciudad de Buenos Aires entre 1987 y 1989, así que la ordenanza debió ponerse en marcha un poco más adelante de lo que recuerda Alex) pide una ordenanza, se hace la ordenanza, la redactan, como digo yo, los buenos, lo mejor que pueden. A mí no me piden letra, no sé de dónde la van sacando, pero sacan letra de ordenanzas que ya existían en la Argentina, que yo había promovido anteriormente, la de Mar del Plata, la de Corrientes... Había varias ordenanzas operativas. Sacan bastante, y en el camino empiezan a ponerle piedras. En esa ordenanza, como no aparecía el millón de dólares y estaban por votar, y no podían conseguir la prohibición, le ponen varios capítulos que deben seguir vigentes..., como lo del ruido. Nos exigían un nivel de sonido, creo que eran 60 o 70 decibeles, que acá hay mucho más ahora, y si nos callamos la boca hay mucho más también. Nos exigían sí o sí una puerta de apertura y cierre automática, cuando no existían en el mercado. ¡Nosotros las hicimos! Nuevamente con los nobles motores de limpiaparabrisas.

***R:* La distancia con los colegios...**

A: Distancia con los colegios ¡e iglesias! 150 metros. Y ¿por dónde ▶▶▶

> “EN LOS 70, SACOA ERA UN LUGAR POPULOSO DE REUNIÓN SOCIAL OBLIGATORIA. HABÍA UN PROBLEMA CONCRETO QUE ES QUE VENÍAN LOS PATOTEROS DEL PUERTO A PELEARSE CON LOS PATOTEROS DEL CENTRO”.

▪ EL TÓPICO DEL CIGARRILLO

A: YO PROHIBÍ EL CIGARRILLO MUCHO ANTES DE QUE SE LO PROHIBIERA EN NADA. LO PROHIBÍ PORQUE EN NUESTRO LOCAL DE ALEM Y FORMOSA, LOS CHICOS SE IBAN AL FONDO A FUMAR MARIHUANA. YO ENTRÉ Y DIJE: “ESTOS QUE ESTÁN ACÁ EN EL FONDO, ESTO NO VA. PROHIBAMOS EL CIGARRILLO DEL TODO”. ENTONCES ME SALIÓ LA FRASE “ESTE ES UN LUGAR FAMILIAR”... PUSE UN CARTEL: “NO FUME, ESTÁN SUS HIJOS”. LA PUSE EN TODOS LADOS Y PROHIBÍ FUMAR. Y SE ACABÓ LA HISTORIA. PORQUE ESTABAN LOS CHICOS DE TRES, SEIS AÑOS Y HABÍA HUMO. EN LOS AVIONES SE FUMABA EN TODA LA FILA TODAVÍA. NO HABÍA LA CONVICCIÓN QUE HAY HOY EN DÍA ANTIPUCHO, DEL “TE ESTÁ MATANDO”.
LOS VIDEOJUEGOS ESTUVIERON PROHIBIDOS EN LA CIUDAD DE NEUQUÉN HASTA HACE MUY, MUY POCO. LO LOGRÉ REGLAMENTAR EN MI PRIMERA ÉPOCA Y ABRÍ UN LOCAL FANTÁSTICO. PROLIJO, CON UN AMBIENTE ESPECTACULAR. PERO VINO UN COLEGA MÍO DEL LUGAR, TRAJO MÁQUINAS ASÍ NOMÁS Y TENÍA UN LOCAL QUE ERA UN TUGURIO. ENTONCES, EL OBISPO PASÓ POR LA PUERTA, MIRÓ Y DIJO: “ESTO HAY QUE PROHIBIRLO”. Y LA MUNICIPALIDAD LO PROHIBIÓ AL DÍA SIGUIENTE. LEVANTAMOS NUESTRO LOCAL, VIOLÍN EN BOLSA, UN LOCAL HERMOSAMENTE FAMILIAR, PREPARADO, Y A GUARDAR LOS JUEGOS. SIGUIÓ PROHIBIDO.

■ *COLEGAS Y ENEMIGOS COMUNES*

CHARLANDO SOBRE ALGUNOS COLEGAS DE LA ÉPOCA, ALEX NOS MENCIONÓ A JUAN Y TUVIMOS QUE DARLE LA NOTICIA DE QUE HABÍA FALLECIDO EL AÑO PASADO.

A: YO TUVE MUY BUEN TRATO SIEMPRE CON ÉL, MUY RESPETUOSO, MUY CABALLERO. FUIMOS COMPETENCIA A CARA DE PERRO, PERO, DIGAMOS, NUNCA ESTUVIMOS ENFRENTADOS EN NADA QUE FUERA ÉTICO.

M: ME ACUERDO DE ESTAR EN TU OFICINA Y ESCUCHAR CONVERSACIONES, POR EJEMPLO: "BAJEMOS LA FICHA DE TAL COSA, SUBAMOS LA FICHA DE TAL OTRA". IBAN DESPRENDIÉNDOSE DE LOS QUE ERAN MALA GENTE, Y LOS QUE ERAN BUENA GENTE SE JUNTABAN.

A: ERA UNA COMPETENCIA A VECES LEAL, A VECES DESLEAL. ALGUNOS PROSTITUÍAN EL NEGOCIO, OTROS LO DEFENDÍAN BIEN. SIEMPRE NOS PONÍAMOS DE ACUERDO EN UNA CARTELIZACIÓN RAZONABLE. CUÁNTO ESTABA, CUÁNTO SUBIÓ, CUÁNTO TIENE QUE SUBIR, QUÉ DEBERÍA VALER. HACE MUCHO QUE YA NO SE HACE ESO. EN OTRA ÉPOCA NOS JUNTÁBAMOS MÁS PARA COMBATIR UN ENEMIGO COMÚN QUE ERA O LA ORDENANZA O UN NUEVO IMPUESTO...

se media la distancia? En línea diagonal. Pero no podés ir en diagonal a la iglesia o al colegio (*risas*). Yo tenía un local en Las Heras y Salguero que nunca pude habilitar, porque lo median derecho. No, flaco, tenés que ir por la senda peatonal, cruzar la calle por el semáforo. Caminar. No, no, pero los chicos se iban a ratear o no iban a ir a la iglesia, entonces, 150 metros desde la puerta del local. No lo pude habilitar. No sabés qué local había armado. De esas, varias. No recuerdo qué otro impedimento pusieron, tres o cuatro que eran escollos que plantaron los que fallaron con la extorsión.

***R:* Pero digamos que a partir de ese momento pueden empezar a operar...**

A: Operamos en todo el país bastante prolijamente.

***R:* Para los 90 se vuelve mucho más flexible, ¿verdad?**

A: Sí, porque además los juegos que trabajábamos empezaron a aparecer en todos lados, entonces ya era estúpido decir "estamos en contra de todo el planeta, todo el mundo y lo que vos tenés en tu casa o lo que tenés en el jueguito de mano". El Gameboy es de 1989, digamos que ya era algo más común..., no se podía argumentar en contra.

***R:* En ese momento, entre la costa, CABA y el resto del país, ¿cuántos locales llegaron a operar?**

A: Más de 40... 43 o 47. Me va a costar mucho trabajo hilarlo, porque no guardé escrito nada de mi historia, pero en Capital Federal hubo hasta 17 simultáneamente. Y teníamos Trelew, Comodoro, Río Gallegos, en Bahía Blanca varios, Monte Hermoso, Miramar, Necochea, Jujuy, Salta, Tucumán. No recuerdo si en simultáneo o no, pero tenía en Tres Arroyos, en Mar del Plata más de diez, Gesell, Pinamar, Córdoba, Rosario...

***R:* ¿Y vos viajabas a todos esos locales?**

A: Muy frecuentemente. Tres o cuatro días por semana fuera de casa.

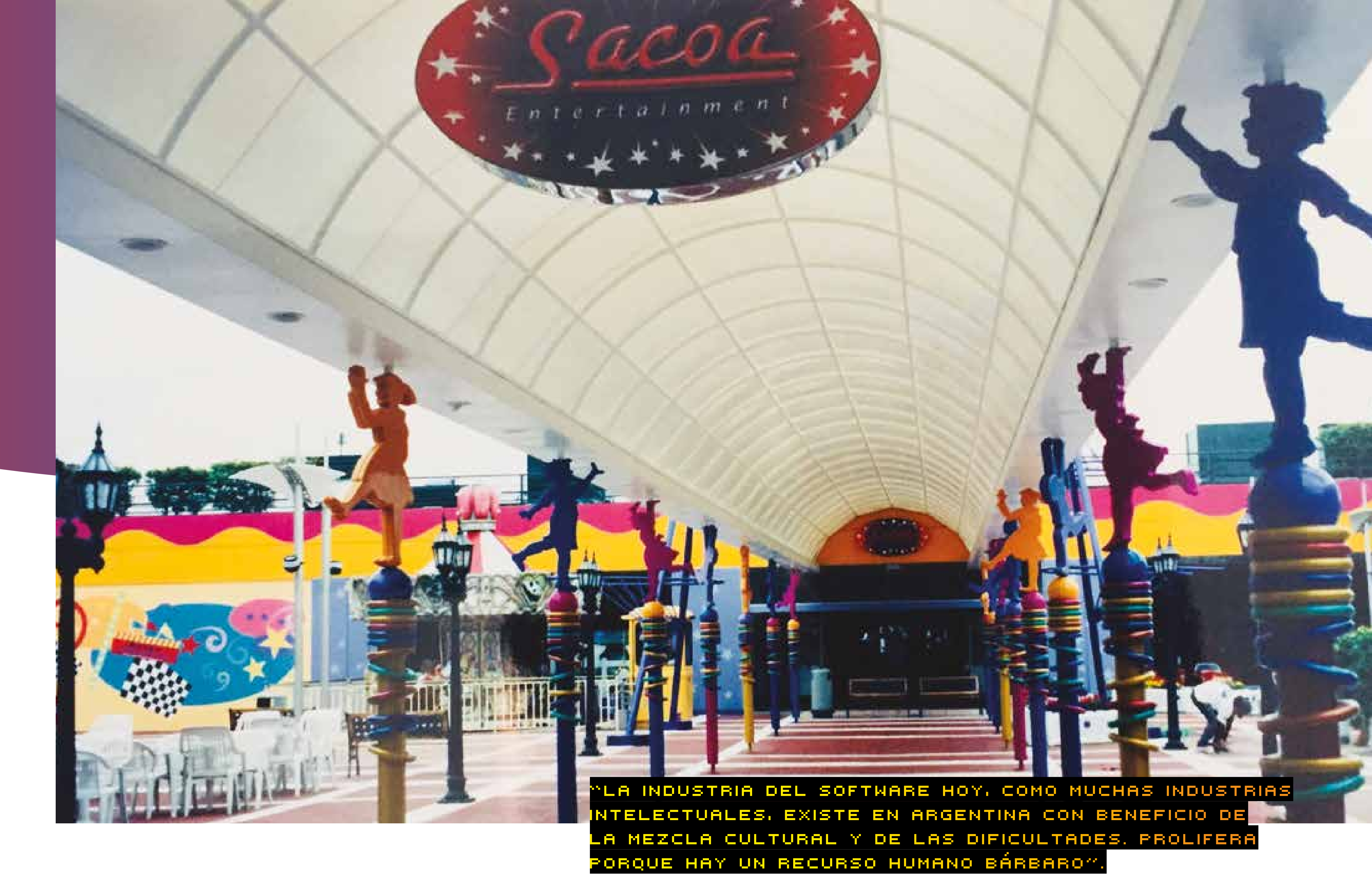
***R:* La operación seguía muy centralizada.**

A: Siempre centralizada y muy poco profesionalizada. Demasiado poco profesionalismo. Ese es el problema que tengo ahora, que quisiera no trabajar del todo, y trabajo bastante. Todavía con bastante necesidad. El quilombo que es el enfrentamiento con la AFIP, con ARBA, con el impuesto municipal, con juicios laborales. Son quilombos que uno no se merece a esta altura, y tenemos un país con una presión impositiva absolutamente imposible.

***R:* La lectura que hago de esto, de hablar con las personas que trabajaron en esos años y que siguen trabajando ahora, es que hay muchas cosas que se hicieron de ingenio acá para superar todas esas dificultades...**

A: Argentino hasta la muerte... Un extranjero no lo puede entender.

***R:* Y nadie lo puede hacer. Lo que veo –y una de las cosas por las cuales me obsesiona el tema– es que los videojuegos aparecen como tecnología, como entretenimiento, como negocio y llegan a todos lados del mundo, pero creo que acá llegan de una manera muy especial, condicionada por todas estas cuestiones que son muchas veces socioculturales, políticas... Y eso genera una necesidad de ingeniárselas, de encontrar soluciones, de adaptar, de aggiornar...**



MONUMENTO A LA INFANCIA. El Sacoa de Paseo Alcorta, otro bastión de la marca.

"LA INDUSTRIA DEL SOFTWARE HOY, COMO MUCHAS INDUSTRIAS INTELECTUALES, EXISTE EN ARGENTINA CON BENEFICIO DE LA MEZCLA CULTURAL Y DE LAS DIFICULTADES. PROLIFERA PORQUE HAY UN RECURSO HUMANO BÁRBARO".

A: Totalmente. Por suerte o por desgracia, la industria del software hoy, como la del bitcoin, como muchas industrias intelectuales, existe en Argentina con beneficio de eso, de la mezcla cultural, de la mezcla de razas, de las dificultades, entonces, ¿por qué prolifera? Porque hay un recurso humano bárbaro, que tiene que defenderse como gato entre la leña. Yo tenía una ambición personal, de tener la industria más grande o más linda, el entusiasmo de que te venía la gente del interior y te admiraba, y vos decías "y bueno, lo voy a hacer", entonces ibas.

***R:* El desafío.**

A: El desafío, por gusto. Nunca fue por codicia, porque nunca ganábamos guita. Era ganarla en verano y perderla en invierno, como va a ser este año: de vuelta bancar el invierno.

***R:* Yo creo que eso, además de producir valor monetario, lo que más produce finalmente es cultura.**

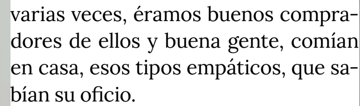
Redención

Hubo en el cambio de milenio un umbral del videojuego que pasó del salón de juego público, colectivo, de encuentro, hacia el espacio hogareño dominado por la consola y el juego individual. Sin embargo, eso fue otra oportunidad de reconversión de la que Sacoa también fue un adelantado. Mientras íbamos cerrando la conversación, se sumó Maia, una de las hijas de Alex, que estuvo escuchando buena parte del reportaje y tuvo mucho que ver con ese armado.

***R:* Antes de terminar, me gustaría saber un poco sobre cómo fue el paso de los 90 a los 2000. Hubo un cambio grande cuando el arcade fue perdiendo contra las consolas hogareñas o el mundo del cibercafé.**

A: Ahí pasamos... Claro, mucho antes de que nos castigara la competencia. Hace 25 o 30 años yo le escribí un mail a mi familia, cuando ya vimos lo que estaba pasando en Estados Unidos y tuvimos una conferencia allá de vendedores, amigos nuestros, fabricantes, gente bárbara. Daban conferencias de cómo la industria se iba a orientar, porque ellos venían de operar en Coney Island. Sal Mirando y Reggie Moultrie. Reggie Moultrie era de *Super Shot*. Los dos eran muy compinches, muy buenos vendedores. Nos enseñaron, vinieron a Argentina ►►





varias veces, éramos buenos compradores de ellos y buena gente, comían en casa, esos tipos empáticos, que sabían su oficio.

M: Han venido japoneses también a ver cómo operamos con redemption, por qué les ponemos tantos productos nosotros.

A: Acá mejoramos la operación. Trabajamos muchísimo en la forma de adaptar el redemption a nuestra idiosincrasia. Pusimos electrodomésticos baratos, pusimos muchas cosas para que la gente quisiera acceder a un premio más caro, y siempre nos concentramos en que tuviéramos para todas las edades y para ambos sexos, o para la familia y para la mujer y el varón. Entonces, siempre había gadgets, linternitas de alta calidad, ciertas cosas chicas, no muy caras, pero buenas, para que fuera deseable, no me llevo un caramelito, me llevo algo un poquito mejor.

M: Que sea algo que después recuerdes, "eso me lo gané en Sacoa". O pusimos, no sé, bolsas transparentes para que se viera lo que había adentro, que caminaran por todo el centro con la bolsa transparente con el logo de Sacoa, cosas así.

A: Y se trabajó mucho en mejorar un poquito el ingenio de la operación.

M: Todo es muy familiar. El Cupon Center, el primero, lo armé yo teniendo 15 años. Había sido un kiosco de golosinas, de una forma circular.

A: Armé el prototipo hace muchos años con un amigo de nuestra juventud, que era kiosquero, padrino de mis hijas. La idea era hacer un kiosco estándar, con módulos, que vos pudieras tener en cada local. Cuando hubo kiosco en Sacoa en los inicios, trabajaba una fortuna. Entonces hice construir un prototipo metálico que terminó siendo el primer Cupon Center. Tenía la forma de una nave espacial, con un cono arriba. Entonces, con el primer redemption..., porque empezamos con las grúas tímidamente, con los muñecos tímidamente, empezamos con los *cranes*; y fabriqué decenas, centenares de *cranes*, ahora vienen las chinas, muy buenas, muy baratas, hay a patadas. En ese momento las hacíamos.

M: Nosotros seguimos con otra filosofía.

A: Por empezar, pagamos. Nosotros queremos que la gente se divierta, que se entretenga y que se lleve premios.

R:* *El modelo de la operación hoy todavía tiene mucho que ver con eso.

M: Nosotros queremos que se diviertan. Que te mates de risa. Así como hay otros operadores que prefieren tener 30 grúas y no tener un juego de video. Por eso tenemos los chocadores o el *Crazy Surf*. Queremos que siga siendo entretenimiento. Entonces, la grúa hace caja, pero seguimos queriendo tener entretenimiento y que te vayas divertido.

SELECTA. Alex quiso posar con una tapa clásica de arcade, por supuesto.

A: Pero igual, la grúa..., no podés llevarte solo frustración. Entonces, cuando vos ponés cinco o seis grúas, siempre una tiene que estar pagando, y el premio tiene que tener bastante relación con lo gastado, y mantener la relación sagrada que nos enseñó Sal Mirando y los seminarios que se dan durante las ferias. Esto es una clave del oficio. Tenés que pagar un precio en el mayorista o en el importador directo para que cuando vos veas ese mismo producto en una estación de servicio, ese mismo muñeco que le comprás a tu novia, un osito famoso de regalito de parejita, que tenga una relación entre lo que yo lo pagué y el kiosco de una estación de servicio. Y que cuando el chico se lo gane, sea más barato que haberlo comprado en la estación de servicio. Yo estoy vendiendo muñecos, con entretenimiento, con la dosis de habilidad. Entonces, esa relación tiene que ser respetada. No puedo afanarle y no pagar nunca un solo muñeco.

M: No quieren que gastes 1000 pesos para llevarse un oso que cuesta 500 en la estación de servicio.

A: Tiene que tener una relación leal con el público.

R:* *Sacoa es una experiencia que tiene que ver más con las atracciones también.

M: Ustedes vieron los autos chocadores.

A: Les fuimos agregando cosas para que siguiera siendo vigente un juego que es de la década del 20..., ¡¡de 1920!! Tienen más de 100 años, los chocadores.

R:* *Conociendo sus orígenes, me queda más claro también el paso del videojuego a las atracciones. Digamos que siempre para ustedes fue seguir a la tecnología y pensar en la experiencia del entretenimiento, no es que se quedaron con una cosa nada más.

A: En el año 2000 tuve un proyecto de juegos online armado totalmente para salir. Habíamos invertido mucho tiempo, se llamaba Cyber XXI, cuando cambiaba el siglo.

Juntamos un staff fantástico de creativos que hoy en día trabajan todos para el extranjero. Microsoft se los chupó de entrada, ganaban ya en ese momento una fortuna. Conseguí las licencias de GameSpy, mejor armador de juegos online en ese momento, porque había latencias, no había banda ancha en ningún lado. Ellos igualaban las capacidades y armaban los salones de juego en red globalmente. Logramos el visto bueno técnico de HP, Compaq, Telefónica, el grupo mexicano de Carlos Slim que ahora es Claro. Teníamos todo un sistema para poner cinco computadoras en YPF, en 1200 estaciones de todo el país, para dar juegos en red con GameSpy, con las licencias en castellano y en portugués. En todo lo que fuera docencia online, teníamos relación con los italianos e israelíes, que bajaban Internet satelital antes de que existiera Internet en cualquier pueblo. Lo pusimos en marcha, en dos estaciones de servicio de YPF, una en San Isidro y otra en Lomas de Zamora. En las YPF teníamos las mesas, las sillas de altísima calidad, que compré todo de mi bolsillo. Habíamos conseguido un crédito muy grande de HP y Compaq cuando se estaban fusionando, los dos aprobaron nuestro business plan, que era así gordo. En ese momento político en el que se derrumbaba el gobierno de De la Rúa, los inversores, muchos de ellos mis amigos, me dijeron: "Esto se va a la mierda, nos queremos retirar". Cyber XXI ya estaba en todos los diarios del país, con medias páginas. En el proyecto teníamos el OK de Telefónica, Telecom, todos los telecentros, Pergolini, con Rock & Pop, el diario *La Nación*, todo. *Clarín* nos quería comprar la licencia a toda costa.

R:* *Eso lo toqué lateralmente cuando hablé con Pablo Márquez, que es el creador de Argentum Online (ver Replay #25). Me contó que en un momento hicieron una colaboración con ustedes para tener una parte exclusiva de Argentum en ese sistema o uno parecido...

A: *Argentum* lo conversaba con el ingeniero Daniel Simonazzi, que hizo todo el trabajo del armado. Debemos haber tenido mil reuniones, dos años de un esfuerzo gigantesco. La cuestión es que en ese momento ya estábamos en todos los diarios, publicado todo y lanzado, las computadoras andando, todos los juegos online, todo colgado, todo funcionando. Desactivarlo, devolverles la guita a los inversores, que se querían retirar porque jugaban al póker con Menem de noche y él les decía: "Muchachos, esto se va a la mierda"... Ahí vino la semana de los cinco presidentes y se va todo a la mierda en el país, un escalón terrible, después otro, y seguimos bajando. Persistimos en el error. Ningún animal se tropieza dos veces con la misma piedra, nosotros sí. Esto es básicamente político, y solo se supera votando, por suerte o por desgracia. Pero he vivido muchos gobiernos militares y muchos gobiernos equivocados, democráticamente.

Lazos de familia

A pesar de que podríamos habernos quedado una eternidad escuchando los detalles de este gigante del entretenimiento, muchas historias deberán esperar a otro momento porque nos esperaba a nosotros la ruta y a los Mochkovsky un domingo familiar sin la molestia de los reporteros. Pero acaso sirva como cierre provisorio esta pequeña coincidencia atravesada por el tiempo.

R:* *¿Te podemos pedir unas fotos?

A: Así que te trajiste a la fotógrafa profesional.

R:* *Sí, me traje a la copiloto, fotógrafa, redactora, novia, todo en una.

A: Te ahorrás las cargas sociales, te ahorrás todo. Novia y chau, ya está. Mi mujer también fue mano de obra esclava. Y yo fui mano de obra esclava de mi papá y a mucha honra. Trabajé muchos años al lado de mi viejo y eso me enseñó muchísimo.

REPLAY
INVESTIGA

VIDEOS EN TU CUADRA

La historia de los salones de arcade en Argentina estuvo condicionada por muchos factores, pero el que sale más fácil de la boca de los maquineros y empresarios del rubro es el infierno que suponía abrir y mantener abiertos los locales según las legislaciones de cada lugar.

POR SOFÍA CHECCHI

Salones de entretenimiento, en un sentido amplio y prevideojueguil, nos consta que han existido desde fines de la década del 50 en Argentina. A quienes dictaban las normas en ese momento no les interesó indagar en las lógicas de los juegos mecánicos y electromecánicos y, en su lugar, decidieron meter todo en la misma bolsa y considerarlos juegos de azar. Aunque hoy nos suene ridículo, esa denominación rigió por muchísimos años y cubrió la industria del entretenimiento con un velo de clandestinidad a lo largo y ancho del país. Con el tiempo se fueron conquistando territorios, pero la figurita difícil era CABA.

En el calor de una noche de diciembre

Después de hablar con Alex, teníamos el dato de que la ordenanza polémica había salido durante la intendencia de Facundo Suárez Lastra, así que emprendimos la búsqueda en las instalaciones de la Legislatura porteña. Muy amablemente, los encargados de la biblioteca Esteban Echeverría nos guiaron y orientaron, y finalmente dimos con la Ordenanza Nº 18.613, sancionada el 9 de diciembre de 1987. Todo estaba allí: las escuelas, los hospitales, las salas de velorios. Con todo, lo más desopilante no es el texto, sino sus condiciones de producción, que no dejan de enriquecerse con cada testimonio.

Por sugerencia de uno de los bibliotecarios, volvimos un día a la Legislatura, pero esta vez a la Hemeroteca José Hernández, para consultar las tiradas del 10 de diciembre de 1987 de los principales diarios del país. Entre rollitos de microfilms, en todos se contaba sobre la sesión en la que se votó la habilitación de los salones de videojuegos. Es cierto que en ninguno logró exclusividad: venía acompañado de que también se habían legislado la televisión por cable y... los faroles. Así, en la capital de nuestro país, los salones de videojuegos finalmente salieron de la oscuridad y vieron la luz.

Alberto Rodríguez

Los salas de videojuegos se restringirá el horario de acceso de menores y se establecerán pautas para la instalación de nuevos negocios.

SANCIONADAS POR EL CONCEJO DELIBERANTE

Videojuegos y farolitos ya tienen su reglamentación

Daniel Rodríguez

Los famosas farolas que invadieron Buenos Aires. Sus propietarios tendrán un plazo de 60 días para ajustarse a las nuevas normas.

En una jornada agotadora, el Concejo Deliberante metropolitano reglamentó ayer —en su última sesión del año— **el funcionamiento de las salas de entretenimiento —videojuegos— en la Capital Federal y sancionó también la ordenanza que regula la instalación de farolas en las aceras.** Las deliberaciones del cuerpo legislativo, que había comenzado a sesionar a las 23.55 del martes, se parecieron a un verdadero maratón para dar un corte legal a temas que seguían pendientes desde tiempo atrás y que habían levantado una serie de controversias derivadas, precisamente, del vacío legal u ordenanzas contrapuestas sobre estas cuestiones.

Los videojuegos, "en caja"

En los considerandos de la nueva ordenanza que reglamenta la habilitación y funcionamiento de las casas de entretenimientos eufemismo para nominar a los locales con videojuegos, el Concejo aclara que al sancionar el instrumento legal procura "normatizar una situación irregular, ya que estas casas no contaban con la debida autorización municipal".

La reglamentación, considerada rigurosa en sus aspectos dispositivos, **restringe los horarios en que los menores pueden acceder a la utilización de dichas salas, "principalmente durante los horarios escolares y nocturnos"**, al tiempo que incentiva que el "menor concurra acompañado de sus progenitores".

Asimismo, la norma establece **"serias sanciones consistentes en la caducidad de las habilitaciones para aquellos comerciantes que infrinjan las disposiciones de la ordenanza".** Por otro lado, **grava en 1.500 australes trimestrales y reajustables en forma automática, el canon por máquina a instalarse.**

Además, la ordenanza que fue dada a conocer en forma oficial, veda el establecimiento de estas salas en sectores residenciales e **impide "la instalación de estos comercios en las cercanías de establecimientos educacionales primarios y secundarios, templos de cultos reconocidos y centros de salud".** También prohíbe en esos locales "el expendio de bebidas alcohólicas y no alcohólicas".

La legislación, ampliamente reclamada por sectores de la población, impondrá orden en la proliferación de estos locales, que en los últimos tiempos se hacía a un ritmo vertiginoso de 3 nuevos locales por día, según estimaciones de algunos ediles. Hasta el presente, esos comercios de videojuegos, que carecían del correspondiente permiso habilitante por contravenir la ordenanza municipal 33.560 —de los tiempos de **Onganía**— funcionaban gracias a un artilugio legal de sus propietarios que inscribían sus negocios bajo el rubro **Escuela de Computación**. Si bien otros propietarios que vieron cerrados sus locales con la clásica faja de clausura municipal pudieron reemprender la actividad gracias a la presentación de recursos de amparo, que conseguían de la Justicia la medida cautelar de no innovar.

Claro que el creciente número de este tipo de salas de entretenimiento iba en relación directa con los rindes del negocio. Según algunas opiniones, cada una de estas máquinas de video trabaja unas mil fichas por semana, que traducido a dinero **significa un beneficio de 500 australes por semana**, aunque otras estimaciones hacían trepar **esa cifra a unos mil australes diarios**, en los locales con mayor movimiento de clientes.

Las farolas en regla

El Concejo Deliberante aprobó además una ordenanza **que autoriza la instalación precaria de farolas en las aceras.** La misma establece que **para su instalación deberá mediar un período previo de autorización por parte de los interesados, en tanto que las existentes tendrán 60 días de plazo para ajustarse a las disposiciones de la respectiva norma.** Por otra parte, la ordenanza fija para la habilitación de estos adminículos eléctricos **un canon anual anticipado de 100 australes por farola.**

Con esta sanción, el cuerpo legislativo llenó un vacío normativo y puso fin a encendidos debates que enfrentó a arquitectos y urbanistas con simples usuarios y fabricantes.

En realidad, la dimensión del fenómeno sorprendió a muchos por su extensión, ya que en algunos meses las farolas se convirtieron en parte del paisaje urbano. Así fue posible verlas en barrios de idiosincrasia tan diferente, como la Boca y Belgrano, Villa Crespo y sectores elegidos de las avenidas Alvear y Santa Fe. Tal vez ese don para la ubicuidad y el bajo precio con que salieron a la venta **—entre 140 y 260 australes a fines del mes pasado—** provocaron las primeras críticas. Casi todas ellas se centraron en la forma anárquica con que se instalaban, en supuestos defectos de diseño y en su rutinaria fealdad, si bien otras voces alertaron sobre el peligro que encierran las conexiones eléctricas sin la correspondiente supervisión de organismos técnicos.

Otras sanciones

El Concejo Deliberante también aprobó en su última sesión, la ordenanza 42.610 por la que autoriza la **instalación de sistemas de televisión por circuito cerrado y demás sistemas complementarios de radiodifusión y telecomunicaciones.**

Asimismo, el cuerpo estableció el vencimiento del plazo para circular, de automóviles con taxímetro **modelo 1973 hasta el 31 de diciembre de 1987, mientras que la caducidad de los modelos 1974 se operará el 30 de junio de 1988.**

Por otra parte, **por la ordenanza 42.608, modificó una norma anterior sobre matafuegos** y dispuso que el extintor requerido para los automóviles y rurales (hasta ocho asientos) **tenga una capacidad mínima de un kilogramo de dióxido de carbono, polvo químico seco o bromoclorodifluormetano halón 1211**, especificaciones éstas que deberán estar indicadas en la etiqueta del mismo.

Reglamentaciones sobre salas de video, farolas, taxis y otras

Diversas ordenanzas fueron sancionadas durante la última sesión del ... caciones y se faculta al Departamento ... ra circular hasta el 30 de junio ...



MASIVO PARO EN EL CONURBANO Y PARCIAL EN CAPITAL E INTERIOR

ALFONSIN, EN ROMA

Firman hoy el acuerdo de asociación con Italia

Reglamentan las casas de videojuegos y las farolas en las veredas



EL EQUIPO DE ALIANZA LIMA PERECIO AL CAER UN AVION AL MAR

LA PRENSA Y LOS VIDEOJUEGOS

Farolitos y videojuegos

Cien australes anuales por cada farolito deberá pagar cada comerciante que ya instaló algunos frente a su negocio o esté por hacerlo. Mil quinientos australes por cada máquina de videojuegos y trimestralmente y en forma ajustable tienen que oblar a su vez quienes lo exploten. Reglamentaciones acerca de su funcionamiento decididos por el Concejo Deliberante.

QUEDARON reglamentadas por el Concejo Deliberante en la culminación de su período ordinario de sesiones una serie de ordenanzas, entre ellas, la instalación precaria de farolas en las aceras; actividad de los locales con videojuegos; modificación sobre el uso de matafuegos para vehículos, regulación del funcionamiento de los sistemas de televisión por cable.

Respecto de los ya populares "farolitos" que adornan la ciudad, tan bien recibidos por todos —hasta los vándalos de siempre ya que no fueron destruidos—, provocan ahora con esta reglamentación un virtual "impuesto" para los comerciantes que decidieron su instalación. Concretamente fue admitida por la normativa municipal aunque los interesados deberán abonar un canon anual anticipado de 100 australes por cada uno; en el ... pero sin duda que esta disposición hará dar marcha atrás a esas inquietudes de los comerciantes por el desmedido afán municipal de obtener dinero.

Acerca de los videojuegos se restringen los horarios para menores, quienes podrán acudir después de las 17 y antes de las 22, siempre acompañados por mayores. Se mantiene la norma que impide su instalación en cercanías de establecimientos educativos, templos de cultos reconocidos y de centros de salud, pero no necesariamente deben ser visibles desde la calle. Por cada máquina deberá abonarse un canon de 1.500 australes, trimestral y reajustable. A quien no cumpla con estas normas caducará su habilitación.

Sobre los circuitos de televisión de cable los permisionarios deberán tener los cables en forma subterránea, en tanto que sobre matafuegos en vehículos la re...

El estado de la red vial de San Martín origina controversias

Pág. 77.036 - 11/1/88 BOLETIN MUNICIPAL DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES Nº 18.193

ORDENANZAS DECRETOS, Y RESOLUCIONES

INCORPORASE UN CAPITULO EN EL CODIGO DE HABILITACIONES Y VERIFICACIONES —ORD. Nº 33.266—

Buenos Aires, 9 de diciembre de 1987.

Artículo 1º — Incorpórase a la Sección 10 "Espectáculos y Diversiones Públicas" del Código de Habilitaciones y Verificaciones, Ordenanza Nº 33.266 B.M. Nº 15.419, el Capítulo 10.6 "Salas de Recreación", cuya redacción será la siguiente:

Art. 10.6.1. Se entiende por "Salas de Recreación" los establecimientos y locales destinados al funcionamiento de aparatos de recreación, eléctricos, electromecánicos o electrónicos (video juegos).

Art. 10.6.2. Las Salas de Recreación no podrán instalarse a menos de cien (100) metros de establecimientos educacionales primarios y secundarios, públicos o privados, templos de cultos oficialmente autorizados, sanatorios, clínicas, hospitales y salas de velatorios. Tal distancia se determinará tomando en cuenta la línea más corta que medie entre los puntos de acceso o ingreso más próximos de los locales respectivos.

Art. 10.6.3. La habilitación del rubro "Salas de Recreación" será la única actividad permitida no admitiéndose ninguna otra actividad complementaria y/o compatible, con excepción de las denominadas "Galerías abiertas", no admitiéndose en ese caso la coexistencia con locales que expendan bebidas de cualquier tipo.

La presente actividad estará incluida en las exigencias de los artículos 15.1.1. y 15.2.2. del Código de Habilitaciones y Verificaciones que regula lo referente al funcionamiento y habilitación de actividades toleradas.

da donde se indique la cantidad y tipo de aparatos, como asimismo la documentación que se requiera para habilitaciones eléctricas o electromecánicas.

La autoridad pertinente deberá efectuar, en todos los casos, inspección previa al otorgamiento de la habilitación a los efectos del cumplimiento de los requisitos exigidos en la ordenanza.

Art. 10.6.6. Las máquinas de juego deberán estar ubicadas de tal manera que no obstruyan los medios de ingreso y egreso de los locales, sus pasajes de circulación y los accesos a la dependencia sanitaria.

El área mínima asignada a cada máquina deberá ser de 2,50 m².

Se prohibe la instalación de máquinas en habitaciones o lugares del local habilitado que no se hallen a la vista del público.

Art. 10.6.7. El nivel máximo de sonido en cualquier sector del local no podrá exceder los 60 decibeles.

Art. 10.6.8. Prohíbese la realización de apuestas y la entrega de premios de cualquier naturaleza, salvo los alargues de tiempo de juego que la máquina en forma automática conceda en caso de éxito.

Art. 10.6.9. Prohíbese el funcionamiento de entretenimientos electrónicos, electromecánicos tales como los denominados "tragamonedas" o "lechuzas", "Lotería inglesa" o "Lotería electrónica" (bingo) u otros similares, en los cuales el resultado del juego sea producto del azar.

Art. 10.6.10 El horario de funcionamiento será de lunes a viernes de 10 a 2 horas y los sábados, domingos, vísperas de feriados y feriados, de 10 a 4 horas.

El ingreso de menores de 16 años, sólo estará permitido durante el período escolar en horario de 18 a 20 horas.



EL CUERPO DE INGENIEROS

Parte de la historia de Sacoa no se podría explicar sin el cableado fino de los trabajadores que armaron, mantuvieron y modificaron miles de máquinas a lo largo de los años. Tuvimos la oportunidad de juntar a seis de ellos y charlar sobre los entretelones de la operación de arcades más grande del país.

POR EZEQUIEL VILA



La cita es en una calle cualquiera de Mar del Plata, una cuadra de casas bajas con amplio espacio para estacionar en la vereda frente a los portones decorados con macetas y algún perro que duerme al sol. Es la mañana de un sábado soleado y estamos a las puertas de lo que podría ser un garaje cualquiera, pero no. Se trata de nada más y nada menos que el taller, el laboratorio y la sede central de Sacoa. No hay una marquesina ni rutilantes carteles (que desentonarían con el paisaje), apenas una placa que humildemente reza "Reparación y venta de juegos electrónicos".

Allí nos atienden y, tras pasar por un galpón repleto de pinballs, kiddies, arcades y una cantidad de máquinas variopintas que nuestros ojos no alcanzan a reconocer, llegamos a una sala de reuniones donde tenemos un mano a mano con seis de los muchos técnicos que pasaron por el taller entre 1978 y la actualidad. Algunos jubilados, otros todavía en actividad, todos orgullosos con sus remeras de Sacoa, contentos de verse las caras y ansiosos por compartir esta charla que terminaría durando unas 3 horas, sin cortes.

Industriales industriosos

***Replay:* Tengo entendido que la mayoría de ustedes está desde los 80 o por ahí.**

Emilio "Cacho" Di Sciascio: Todos los que están acá, salvo Enrique, que un poquito más, todos veteranos. Yo 40 años acá, él 43. A algunos los tomé yo. Todos son de mucho tiempo.

***Replay:* Empecemos por entender qué es este lugar donde estamos.**

Emilio: Este es el taller, el laboratorio y mucho más. Muchas cosas estaban (y están) centralizadas o manejadas desde acá. Acá hay un equipo de ingenieros, expertos, que saben arreglar las plaquetas. También es la repuestería, cualquier repuesto que necesites se prepara o se manda desde acá... Si son reparaciones accesibles o cosas fáciles, las hacen en el local, cada local tiene sus repuestos clave, pero hay cosas que son originales y que cuestan o que requieren un trabajo de tornería, entonces eso viene, se hace y se manda. Siempre hubo un movimiento fluctuante entre el taller y los locales de todo el país. Me acuerdo de que el máximo de locales que pudimos llegar a tener fue 43, los tenía anotados. Sacoa estaba por todo el país: Jujuy, Salta, Comodoro, Córdoba, Tucumán, Las Grutas, Bariloche, Neuquén, Posadas, etc. Donde vos miraras. Hasta en Ushuaia llegamos a tener máquinas. También Pinamar y más en la costa. En Buenos Aires, 16 locales fue el máximo que llegamos a tener. Entonces siempre había que hacer y mandar cosas, todo el año. En la pretemporada se reforzaban los locales con máquinas, sobre todo en el área adonde venía la gente a vacacionar, que era por la costa: Gesell, Monte Hermoso, Pinamar, Necochea, Miramar, nosotros en Mar del Plata, etc. Terminada la temporada, se volvían a mandar las máquinas a sus orígenes. Todo eso, te imaginarás, es mucha plata, mucho movimiento, y no era ni una ni dos máquinas, sino cientos.

***Replay:* ¿Vos en qué año entraste?**

Emilio: En el 80. Del 80 a 2020. 40 años, estuve yo. Enrique, por ejemplo, entró unos años antes y sigue trabajando. Él es más joven, yo ya me retiré, ya cumplí la edad. Pero bueno, ellos andan cercanos... Yo entré como técnico. El encargado de ese momento, Claudio Mucci, se llamaba, me dijo: "¿Vos sos técnico?"; "sí –le comenté–, tengo tal y tal experiencia". Y entré y ahí nomás quedé trabajando. Me acuerdo de que era un sábado, justo un día como hoy. Y me la pasé descargando máquinas. Entraban, entraban y entraban una barbaridad. Tres días estuve descargando, cargando... Y entonces me planté y le dije: "Bueno, Claudio, lo lamento, pero me voy". "¿Por qué, Emilio, cómo te vas a ir?". "Vos pediste un aviso de técnico y lo que necesitás es un changarín, no un técnico. Me la pasé cargando y descargando máquinas". "¡No, no, Emilio, por favor! Quedate, quedate, que esto es ahora porque estamos recibiendo, pero una vez que las acomodemos, ya nos ponemos todos a trabajar y a reformarlas". Y bueno, así me quedé 40 años.

***Replay:* Me gustaría que me contaran cómo fue el ingreso de cada uno de ustedes, y cómo era en ese momento Sacoa, arrancando lo más atrás que podamos.**

Enrique Villani: Entré en enero del 78 como cajero de un Sacoa, cuando todavía estaban los viejos Gottlieb electromecánicos, las primeras máquinas electrónicas tipo *Night Driver*, un tubo blanco y negro con unos puntitos, un tenis, el pato, el sheriff... Todas esas máquinas que vos las ves hoy y decís: "¿Cómo se pueden haber entretenido con esto?". Pero bueno, la gente se desesperaba, hacía cola. Yo estaba en la caja, y ahí adelante tenía toda una fila de *Night Driver*, y te aseguro que con toda la gente que había en el local no sabía si esa máquina estaba ocupada, porque era una muralla de gente, de personas que iban y venían. Y estaban las máquinas electromecánicas, el *Nautilus*...

***Replay:* ¿De qué local eras cajero?**

Enrique: Del Sacoa central. En la peatonal San Martín, en el entrepiso, en medio de toda esa montaña de gente estaba yo con mi caja. Tenías las filas de las *Indianápolis*, toros mecánicos, los *Sega Jet Rocket*. Y después, bueno, empezaron a aparecer las primeras con tubo color, venían los *Sprint 8*, *Sprint 4*... Se mataba la gente por jugar ahí, tenías ocho jugando y atrás filas de gente que estaba esperando que se les terminara el partido para poner una ficha por arriba porque quería jugar y "correte porque te saco". Había plata en el bolsillo de la gente y se divertía, se la pasaba bien. Aparecieron las primeras mesitas de videojuegos a color, con tubos de 14 pulgadas, así que la confitería de Sacoa estaba llena de esas mesitas color y también muchas blanco y negro que eran *Demolición*, *Bloqueo*...

***Replay:* ¿Space Invaders?**

Enrique: Sí, pero vino después, yo te estoy hablando del 78. *Space Invaders* es más ochentoso. A partir del 80 apareció todo lo que era vectorial, *Lunar Lander*, el *Asteroids*...

***Replay:* O sea, ese era un salón de arcade que por ahí vos entrabas y lo que te encontrabas eran máquinas electromecánicas, por un lado, que todavía convivían con lo de los 60, 70...**

Enrique: Muchos pooles también.

***Replay:* Mencionaste la confitería, que también era un distintivo de Sacoa. No era, por ahí, la imagen del arcade oscuro con los tubos catódicos tirando luz brillante...**

Enrique: No, claro. Tampoco había flippers porque estaban prohibidos acá. Los flippers se habilitaron en el verano del 81. Así que se bajaban por la escalera de Rivadavia las cajas con flippers 0 km, se desembalaban en el salón, los poníamos sobre patas y mientras tanto tenías gente atrás esperando que los terminaras

REPARACION Y VENTA DE JUEGOS ELECTRONICOS

de instalar, ya estaban haciendo la cola para jugar.

***Replay:* ¿Cómo pasaste de la caja al taller?**

Enrique: Bueno, yo estaba estudiando en el industrial cuando entré. Tenía 18 recién cumplidos. Antes del mundial 78. Ese año terminé de estudiar, al año siguiente fui a hacer el servicio militar acá en Mar del Plata, así que cuando me daban franco en el cuartel, me iba y hacía unas vueltitas de Sacoa hasta que quedé... Me dieron la baja en el 79 y ya quedé efectivo en el local. Estuve ahí unos días, dos semanas, no más que eso, y me mandaron para el taller. Cuando vine acá, me dijeron: "Te necesitan como mecánico en los locales de Plaza 1 y Plaza 2", que estaban en la avenida Colón. Así que agarré mi cajoncito de herramientas y me fui como mecánico ahí. Al año siguiente ya me tocó ir a Gesell, pero no es el local que conocen todos, era uno que ahora es una farmacia. Así que en ese lugar, que era un local chiquito, atendía Sacoa y mientras tanto el local grande estaba en obra. Pero ya tenía máquinas que habían empezado a llegar, porque estaban prácticamente por terminarse las reformas para habilitarlo. Así que me iba ahí a preparar las máquinas y cuando pudimos levantamos la térmica y abrimos el local de Gesell, en el verano del 81.

***Replay:* Quiero saber quién sigue en antigüedad.**

Guillermo "Willy" Spada: Me conocen como Willy en Sacoa. Entré en una camada de seis técnicos que éramos todos compañeros del secundario, incluido Enrique. Y bueno, empezábamos con esto que era todo nuevo, en el camino de los arcades.

***Replay:* ¿Te hizo entrar Enrique?**

Willy: No, no. Los conocía, pero no había tantos técnicos en ese momento en Mar del Plata. Yo entré de una forma muy loca. Venía en el colectivo, vi un cartel que decía "Juegos electrónicos", que todavía está ahí afuera. Paré en una esquina y dije: "Voy a ver acá si necesitan técnicos". Yo ya sabía que trabajaban él, el tucumano y no me acuerdo quién más.

Enrique: Al tucumano lo hice entrar yo.

Willy: Y golpeé la puerta, salió un barbudo, que era Claudio Mucci. "¿Necesitás técnico?". "¿Estudiaste en el industrial?". "Sí". "Bueno, sí, necesito. Entrá, ponete a trabajar" (*risas*). Y en ese momento había un flipper Ali, me acuerdo, que se le había roto toda la madeja, y me dio como primer trabajo ese: ponerlo en funcionamiento.

***Replay:* En algo que es tan novedoso y reducido, porque no es que había 25 empresas que traían un arcade y que cada uno tenía los suyos, eran muy pocos actores... La única manera de aprenderlo era estando ahí, me imagino.**

Oscar: Yo creo que Sacoa se convirtió en el primer gran jugador.

Enrique: Había una grande también que era Jet.

Willy: Jet, cierto, en Belgrano. Era de Buenos Aires.

Enrique: Tenía presencia en varios lugares también. Gatti, el arquero de Boca, tenía una propaganda de Jet en la camiseta.

***Replay:* ¿Y vos entraste en el taller y siempre quedaste ahí?**

Willy: No, estuve mucho en los locales. A diferencia de ellos, estuve más en los locales que en el taller.

Emilio: Cada local tenía su grupo de mecánicos que lo mantenían. Después, un grupo más grande estaba acá en el taller, eran los que tenían que hacer los movimientos, los traslados de máquinas de un lado a otro, armar y reparar también.

***Replay:* Quiero saber cómo era un día de trabajo en el local en ese momento.**

Willy: Y, en ese momento estaba la ficha. La ficha te demandaba mucho service. Normalmente, la gente tiraba cucharitas de helado, pajitas... O la famosa fichita con el hilo, que hacían pasar una y otra vez. Entonces, vos tenías que estar siempre con las máquinas trabadas y atender lo que se rompía. En ese momento, al ser máquinas más originales, no era tanta la rotura.

***Replay:* Y más allá de los ficheros, también hacías mantenimiento de palancas, botones...**

Willy: Claro, lo que se rompía en el momento. Era eso, joysticks, botones, fuentes, se quemaban fuentes por picos de tensión, cambiar chasis, también era algo que se quemaba mucho y los reparaba Rubén. No te olvides de que en esa época eran 24 horas, no se cerraban en temporada los locales.

***Replay:* ¿Cómo era estar 24 horas? Se rotaban, pero... un sábado a las 5 de la mañana, por ahí...**

Emilio: Pero había gente, eh. Capaz que mermaba durante la madrugada...

Willy: Durante muchos años llegaba Navidad, Año Nuevo, terminabas a las ocho de la noche, cerrabas el local. A las doce de la noche volvías, ibas llegando y veías la cola de gente esperando. 12:05 ya había gente haciendo cola para entrar a los juegos. Esa era la época en que Buenos Aires no tenía juegos.

***Replay:* Qué locura. Para mí, que me encantan los videojuegos, es el paraíso lo que están describiendo, 24 horas abierto...**

Emilio: Mucha gente estaba de vacaciones.

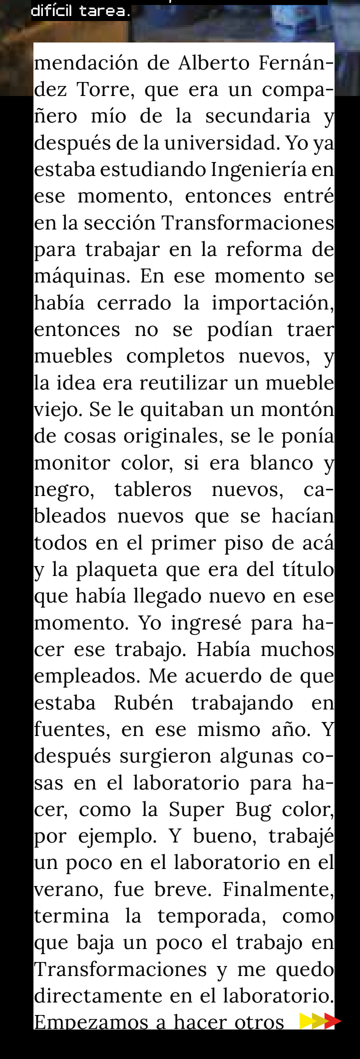
***Replay:* Sigamos con las presentaciones.**

Rubén: Yo trabajaba para el Estado, hacía mantenimiento electrónico, pero de semáforos, para la Municipalidad. Un día me encontré a una persona, y me dijo: "Estoy necesitando gente". Y bueno, conseguí una entrevista con uno de los dueños. Ahí me dijeron: "Andá a ver al encargado de taller", que era Emilio. Él me dijo: "Mirá, en este momento yo necesito a alguien que repare fuentes de alimentación". Me hicieron una prueba, la pasé. Entonces comencé a trabajar en la Municipalidad hasta la una de la tarde y después me venía para acá. Trabajé así durante 3 o 4 meses y les dije que me iba, que me quedaba en Sacoa. Lo primero que arreglé fue una fuente grande de Sega de *Carnival*, lo primero que me tocó. Y así, avanzando, pasando de sección en sección hasta que, bueno, acá estamos.

***Replay:* ¿Y vos cómo entraste?**

Oscar Godenzi: Yo primero intenté entrar en diciembre del 82, pero él [Emilio] no me tomó porque ya estaba avanzado el cupo de gente. Entonces entré en diciembre del 83, por recomendación de Alberto Fernández Torre, que era un compañero mío de la secundaria y después de la universidad. Yo ya estaba estudiando Ingeniería en ese momento, entonces entré en la sección Transformaciones para trabajar en la reforma de máquinas. En ese momento se había cerrado la importación, entonces no se podían traer muebles completos nuevos, y la idea era reutilizar un mueble viejo. Se le quitaban un montón de cosas originales, se le ponía monitor color, si era blanco y negro, tableros nuevos, cableados nuevos que se hacían todos en el primer piso de acá y la plaqueta que era del título que había llegado nuevo en ese momento. Yo ingresé para hacer ese trabajo. Había muchos empleados. Me acuerdo de que estaba Rubén trabajando en fuentes, en ese mismo año. Y después surgieron algunas cosas en el laboratorio para hacer, como la Super Bug color, por ejemplo. Y bueno, trabajé un poco en el laboratorio en el verano, fue breve. Finalmente, termina la temporada, como que baja un poco el trabajo en Transformaciones y me quedo directamente en el laboratorio. Empezamos a hacer otros ▶▶▶

"LOS FLIPPERS SE HABILITARON EN EL VERANO DEL 81. BAJABAN POR LA ESCALERA LAS CAJAS CON FLIPPERS 0 KM. SE DESEMBALABAN EN EL SALÓN Y MIENTRAS TANTO YA TENÍAS GENTE ATRÁS HACIENDO LA COLA PARA JUGAR".



MESA DE TRABAJO. Probadores, comandos, herramientas, insumos, planos y notas de todo tipo al servicio de la difícil tarea.



MONEDEROS A PRUEBA DE PLOMO

Uno de los desafíos técnicos más grande: enfrentar los rebusques de la gente para jugar de arriba. Oscar nos relató esta verdadera carrera armamentística de la ficha y el plomo.

OSCAR: Uno de los problemas que teníamos era que la gente cortaba un disco de plomo más o menos del diámetro que pasaba por la boquilla y con eso te activaban la máquina. Teníamos bolsas de plomo que se recogían de las latas de las máquinas. Realmente con ese primer diseño hubo un gran problema. Ese sistema tenía un selector de peso, diámetro, pero eso era para la moneda original de Estados Unidos, para la nuestra no servía. Entonces se intentó hacer un sistema electrónico, que ya existía en el mundo. Se trajeron unos originales y se hicieron unas copias. Pero primero no funcionaban.

REPLAY: *Y ese nuevo modelo electrónico, ¿cómo era su funcionamiento?*

OSCAR: Compara una moneda que vos le ponés. Pero era difícil mecánicamente de hacerlo, entonces nosotros le presentamos a Alejandro Esteban un compañero mío, que era Nicolás Kulikov: "¿Podemos hacer este, que para nosotros es mejor?". Y él dijo: "Los dueños nunca van a querer hacer esto, no vayan a perder tiempo, no lo hagan". Pero nosotros decidimos seguirlo en nuestras casas. Hicimos un prototipo y a mitad de año, más o menos, junio, por ahí, se lo presentamos a los dueños: no pasaba el plomo. Era algo interesante. Uno de los dueños me dice: "Agarrate tres monedas y andate a Bahía a instalarlo". No sé por qué a Bahía (*risas*). "Si explota, que explote afuera", habrán dicho. La cuestión es que llego a Bahía, 11 de la noche, en colectivo, y me dice: "Ah, qué tal, me dijeron que venías, ¿qué querés hacer?". "Venimos a poner un monedero que va a arreglar el problema de los plomos", y se me reían. "Vos tenés 21 años, ¿qué vas a hacer? Nada, no inventaste nada". Entonces me llevaron al local, que tenía, me acuerdo, una entrada donde había flippers y ese lugar era bravo. Se reunía gente que cortaba los plomos ahí. Entonces me dicen: "¿Vos qué vas a hacer ahí?". "Voy a poner estos tres monederos". "No va a funcionar", me dicen. Entonces yo agarré y lo reté al tipo, al encargado. Le digo: "Yo te los voy a poner y les voy a dejar una bolsa de plomo ahí" (me había llevado una bolsa de plomo). Instalé en los flippers, que no me acuerdo qué títulos eran.

ENRIQUE: ¡Usaste mis flippers para eso! Qué falta de respeto.

OSCAR: Y al otro día, cuando fuimos, no había plomo en esas máquinas (*risas*). Un éxito, fue ese monedero. Después se usó mucho tiempo hasta que salió el tema de la tarjeta.

EMILIO: Los experimentos se probaban en plena batalla y en ese momento el local de Bahía era concurrido. Por eso se eligió ese local.

proyectos, por ejemplo, el monedero electrónico.

***Replay:* Cuando vos decís Super Bug color, ¿me podés explicar un poco en qué consistía ese proyecto?**

Oscar: El *Super Bug* era un juego parecido a un *Mónaco*, un autito que iba sobre una ruta, en blanco y negro. Los ingenieros que estaban en el laboratorio en ese momento habían visto que había determinadas secciones en la plaqueta donde vos podías ver el autito, estaba el autito hecho, estaba el fondo, estaba un árbol, entonces esas señales se mezclaban en una salida para un determinado color de un monitor color. Entonces se transformó una máquina blanco y negro en una máquina color. Yo no fui el que hizo el desarrollo, hice las placas, por eso ingresé.

***Replay:* ¿Quién hizo el desarrollo?**

Oscar: Los ingenieros que estaban en ese momento. Alejandro Esteban, en ese momento el jefe de laboratorio.

***Replay:* Nos faltás vos, nada más.**

Jorge Argento: Yo entré en el 86. Ya era estudiante avanzado de Ingeniería y tenía un amigo que trabajaba acá, Gerardo Zich. Entonces él me hizo la conexión y un verano, que generalmente es cuando se necesitaba más gente para trabajar, entré a la parte de transformaciones, como se llamaba en ese momento. Y justo estaba Emilio de encargado. Así que empecé desde lo básico, armando tableros. Después, a mitad de año, en el llamado laboratorio –que es donde estaban los que reparaban las plaquetas, es otra sección–, justo se fueron dos personas y se estaban por ir dos más. Entonces, por mi relación, como estaba en ingeniería electrónica y todo, me llamaron. Estuve en prueba hasta que me aprobó el que estaba de encargado en ese momento, creo que ya estaba Daniel Castagno.

***Replay:* Y vos habías estudiado industrial, tenías formación en electrónica..., ¿cómo fue empezar en videojuegos? Vos, obviamente, ya conocías.**

Jorge: Yo los conocía de la teoría. Nadie tenía experiencia porque no existía casi eso, era la novedad. Pero estaban basados en las técnicas digitales de ese momento. Incluso el microprocesador también, incluido en las técnicas digitales. Y bueno, nosotros lo habíamos visto en teoría solamente. La verdadera práctica era acá, era verlo funcionar acá con un video, generar las señales, todo... Era una novedad. Me quedé en esa sección y todavía sigo.



"Nadie tenía experiencia en videojuegos y nosotros lo habíamos visto en teoría solamente. La verdadera práctica era acá, verlo funcionar, generar las señales... era una novedad".

Casi sustitución de importaciones

La formación de esta generación de técnicos coincidió con el aluvión de placas de videojuegos y la revolución de títulos como *Space Invaders*, *Pac-Man*, *Tetris*, en lo que es considerada la primera gran era dorada del arcade. Sin embargo, en Argentina, coincidió con un abrupto cierre a las importaciones. Ese desafío trajo un despliegue de creatividad e ingenio proporcional al boom que se estaba dando.

***Replay:* Me gustaría ahora, que ya más o menos entramos en algunos temitas y que contaron sobre sus ingresos y sus comienzos, reconstruir ese Sacoa de los 80 cuando llega la primera gran oleada de los videojuegos como ya los conocemos. ¿Cómo recuerdan eso? ¿Cómo era el panorama acá? ¿Cómo se sintió ese cambio de calidad?**

Emilio: Fue un cimbronazo. Acá venían muchas plaquetas que se compraban no una o dos, cientos. *Pac-Man*, 200. *Double Dragon*, *Ghost 'n Goblins*, *México* 86, de a 100. Muchas plaquetas de manejo, eso gustaba mucho. Por eso, debido a esa demanda se empezaron a armar máquinas...

Oscar: Lo que pasa es que hubo una época previa a esa importación de las máquinas originales en la que también se compraban plaquetas, que son las *Indianapolis*. O sea, hubo una época previa a esta importación masiva en la que también se compraba.

Emilio: Claro, nosotros te estamos hablando de los 80, más o menos, en adelante.

Oscar: En el 75, 76 también venían esas plaquetas.

Enrique: Estaba el viejo *Daytona* blanco y negro.

***Replay:* Yo lo que entiendo es que esto siempre fue medio pendular. A veces hay importación abierta, traemos, traemos, traemos, se cierra y hay que empezar a ver cómo la armamos.**

Enrique: En el 81, cuando se disparó el dólar, que se fue Martínez de Hoz y vino Sigaut, con un dólar en la estratósfera, ahí se cortó la importación. Recién pudimos volver a ver máquinas importadas completas en los 90.

***Replay:* Y ese momento de "sustitución de importaciones" coincide con la salida de juegos muy pesados, Pac-Man, el Pole-Position...**

Rubén: Son clásicos. ¡*Frogger*!

Emilio: Nuestros ingresos (*risas*).

***Replay:* Aparecen esos juegos cuando ustedes recién arrancaban y justo se cortan las importaciones, un momento muy fuerte de renovación.**

Emilio: Sí, pero plaquetas entraban. En el 80 y pico ya casi se podía comprar exclusivamente plaquetas.

Enrique: Máquinas enteras era muy difícil traer.

Emilio: Por eso nosotros armábamos cantidad de máquinas para darles cabida a todas esas plaquetas que venían. Comprábamos cientos, ¿dónde las metíamos? Teníamos que armar máquinas. Así empezó la era del armado de miles de máquinas, muchísimas de video, muchísimas de manejo y una cantidad importante de máquinas especiales.

Oscar: Era increíble porque un título te duraba un año, a lo sumo dos. Hoy tenemos títulos desde hace más de 20 años, pero en ese momento se cambiaban al año.

Rubén: Era renovación permanente. Lo más distinto con respecto a lo que vino después es que no se podía importar la máquina completa, entera. Vos importabas una CPU, pero por otro lado importabas chasis, y por otro lado importabas tubos TRC sueltos, o fuentes. Todo eso después caía acá y se iba ensamblando para crear la máquina.

Emilio: El video estaba en auge. Armábamos muchas máquinas de video, muchísimas, y de distintos modelos y diseños. Teníamos varios modelos propios: las SA, SM, las duales. También de madera, todo el mueble, como decíamos, se hacía completo, con tableros como para cuatro jugadores. Caso *Gauntlet*, *NBA Jam*, varias.

Oscar: Lo que nunca se llegó a desarrollar es la plaqueta, la electrónica, salvo algunas modificaciones, como esa del color, como te comentaba Rubén.

_SEGA.
Un probador de pinballs oficial de Sega. No debe haber habido otro en la Argentina.

Sectores

Con toda esta variedad de desarrollo, los focos de Sacoa comienzan a ampliarse y diversificarse. No se trata únicamente del mantenimiento de máquinas, sino que tiene que haber toda una puesta en marcha de una cadena de montaje para suplir los locales con los nuevos entretenimientos. De esta manera, el taller se especializa y se generan distintas divisiones responsables de cada uno de esos procesos.

***Replay:* ¿Siempre estuvo esa diferenciación entre laboratorio y taller? ¿Me pueden explicar más o menos cuál es esa diferencia?**

Emilio: A ver, la empresa estaba conformada de esta manera. De un lado, el aspecto comercial, un montón de locales distribuidos por todo el país. Y del otro, la parte operativa, ingenieril, desarrolladora, como quieras llamarlo, que estaba acá. Desde acá se hacía todo, se manejaba todo, porque acá estaban los dueños y toda la parte operativa. Laboratorio era una sección donde se reparaban las plaquetas, que eso no lo podían reparar, como dije antes, en los locales, es imposible. No tenían ni los medios ni el conocimiento como para hacerlo. Se reparaban aquí esas cosas especiales, complicadas, fuentes también. En esa época había otra sección (todavía está) que es Taller, que ahí se armaban y preparaban las máquinas. Había otra sección que era Transformaciones, ahí se modificaban algunas máquinas. Tanto para la reparación como para el armado, la consigna era que la máquina tenía que estar parada el mínimo tiempo posible. En eso estábamos todos alineados, siempre lo tuvimos presente.

Oscar: Hubo un momento en que cerraban la importación, y se empezaron a armar máquinas en función de los gabinetes viejos que habían quedado. Ahí empezó Transformaciones.

Enrique: También hubo una sección de carpintería, donde se hacían gabinetes.

Oscar: Posterior un poco a eso, se empieza ya directamente a fabricar máquinas en función de alguna foto que venía en alguna revista y cosas así, y surge una sección que se llama Máquinas Especiales, que son máquinas con movimiento, y Laboratorio toma un rol de desarrollar lo que no había y hacía falta.

Emilio: Se hacía de dos maneras. En la pretemporada se compraban, directamente a Estados Unidos, Japón o donde fuera, máquinas originales, 10, 20, 30, 100, depende.

Enrique: Once contenedores llegaron un verano.

Emilio: Eso era para reforzar los veranos. Paralelamente a esto, nosotros armábamos videos con las plaquetas. Armábamos miles y miles y miles de máquinas. Te comento algunas: SA, que era una máquina de chapa, petisa, que se colgaba a la pared, se ponían en hilera. Con un banquito, la gente se sentaba y jugaba. Eso se hizo acá, se desarrolló acá, se inventó acá.

Enrique: 50 por semana se armaban.

Emilio: Cantidades, porque eso era producción. A veces estábamos desde las 7 de la mañana hasta las 10, 11 de la noche.

Replay:* ¿Ese SA era como un** ***OKbaby**?**

Emilio: Era una máquina chiquita, metálica, tenía un tubo, un tablero de acero inoxidable, con los comandos. Se colgaba a la pared.

***Replay:* ¿De qué año estamos hablando, más o menos?**

Emilio: Y, ahí nomás se empezó a fabricar, así que 81, ponele.

Oscar: Eso realmente fue un invento de Sacoa.

Emilio: SM era el mismo modelo, pero un poquito más alta, jugabas parado.

Emilio: Y después estaban las otras que eran duales. ¿Qué significa "duales"? Tenía un tubo, un juego de un lado, de una cara, y otro de la otra cara. En Sacoa, sobre todo en locales grandes, se colocaban en hileras. Entonces había toda una hilera de gente jugando de un lado y del otro lado lo mismo, pero no una hilera, varias. En ese momento, el furor eran los videos y se armaban así, aprovechando el espacio.

***Replay:* Y ahí el concepto era el mismo que el de los otros ▶▶▶**

MIKY

REPLAY: *Ustedes trabajaron con algunas máquinas que se hackeaban, ¿no? Tengo entendido que eran de un hombre que se llamaba Miguel Ojeda, Micky. Se hizo como un* Pac-Man *de doble comando que estuvo en Sacoa, ¿eso pasaba también por ustedes?*

RUBÉN: El desarrollo de eso lo hizo Micky. Lo que se hizo fue la *TC2000*, que estaba basado en una base de *Pole-Position*. Se hizo la *Ms. Pac-Man* doble, de doble comando, la máquina de truco.

EMILIO: La rápida.

RUBÉN: La rápida se desarrolló acá. Lo que yo no sé es si fue un desarrollo propio o se copió algo, pero se hizo acá. Porque se copiaba, se cableaba, todo acá en el laboratorio.

REPLAY: *Ahí él les proveía de la plaqueta como si fuera la plaqueta que venía de afuera; en vez de esa, venía la de Micky.*

RUBÉN: Nosotros le enviábamos a él una *Pole-Position* funcionando, él la modificaba y nos devolvía la plaqueta hecha *TC2000*, por ejemplo. Yo aún conservo una plaqueta funcionando, pero una sola. Micky incluso se sorprendió cuando Maia [Mochkovsky] le dijo: "Mirá, nosotros tenemos una *TC2000*", "no, no puede ser que tengan una TC2000 aún, después de tantos años" , "sí, la tenemos". Y le mandé fotos de la máquina funcionando. No lo podía creer. Ya no trabaja al público, la conservamos funcionando.

REPLAY: *Micky no trabajaba acá, digamos. Era como un proveedor externo, porque él tenía sus locales.*

RUBÉN: Además, no vivía ni siquiera en Mar del Plata, era de Buenos Aires. No sé bien cómo fue el contacto, que lo hicieron los dueños de la empresa. A partir de ahí comenzó a trabajar con nosotros y le mandábamos cosas, él las adaptaba y después acá se armaban.

muebles: se armaba todo ese chasis, digamos, el tubo.

Emilio: Algunas piezas fueron fabricadas, inventadas por nosotros. El comando con imán lo inventamos nosotros. Cichetti era el empresario que tenía la fábrica allá en Buenos Aires y venía cada tanto, hablaba conmigo. Yo le mostraba los comandos que comprábamos originales, pero a veces no había tantos comandos para traer. Era sobre esta base que venía que yo le mostraba varios diseños, y él basándose en eso sacó otro. Yo le ponía énfasis en que tenía que ser muy fuerte, porque la gente acá no los trataba bien, le pegaban, lo pateaban. Siempre la gente acá en Argentina maltrató las máquinas. Lo que nunca se hizo acá, lógicamente, fueron las plaquetas.

***Replay:* Que claramente es lo más complejo. Igual, yo vi en algún archivo que acá tenían como un plano del integrado en un monitor, en una computadora. ¿Eso a qué se debía?**

Oscar: Ah, eso es un circuito impreso. Cuando vos tenías una máquina especial, tenía su movimiento y una plaqueta que te la traían de afuera. Vos tenías que hacer la interfaz, que tenía que pasar las señales y mover algún motor o alguna otra cosa. Algunas cosas se hacían, esas plaquetas, y ahí vos viste el diseño que estaba en un monitor muy primitivo.

***Replay:* O sea, era para las máquinas especiales.**

Emilio: Sí; seguimos con la historia, si querés. Acá los chicos comentaron de la *Pole Position*. Esa es una máquina que se hizo y se desarrolló acá, se hizo todo acá. Lo único que venía era la plaqueta. En ese momento teníamos que hacer cinco máquinas por día. El gabinete lo traía la sección carpintería, venía el mueble, y ahí ya la armábamos, le poníamos el tubo, el monitor, el chasis, la fuente, todo el cableado, toda la madeja, y a sacarla a trabajar. La parte del monedero con fichas, es decir, completas. Es un trabajo grande, entre vidrio, monitor, marcos para los vidrios, la publicidad, los comandos, las palancas de cambio, los aceleradores.

***Replay:* En ese momento, ¿cuántas máquinas de esas hacían?**

Emilio: Bueno, esa era una planificación que habíamos calculado hacer, en el año 82, cinco por día. Pero lo máximo que hicimos fue cuatro, y estando hasta las doce de la noche.

***Replay:* ¿Y llegaron a producir cuántas?**

Emilio: Uh, cientos.

***Replay:* Claro, era para abastecer a todos los locales.**

Enrique: Eran muchas por local. Ponías baterías de *Pole Position*.

Emilio: Yo tenía, y debe estar todavía, un libro donde tenía anotadas todas las plaquetas que venían y a medida que íbamos armando una máquina nueva le íbamos asignando el número. Entonces se le daba el nacimiento, "esta máquina se llama la 2480-Pole Position-2", y eso ya tenía nacimiento y de ahí salía a trabajar. Hicimos cientos de máquinas, pero cientos de ese modelo. Nos costó porque teníamos que armar la madeja completa, no teníamos mucha información, las fuentes en ese momento venían reguladas, no existían las conmutadas, que son las más modernas. Y las reguladas entregaban poca potencia, 3, 4, 5 Watts. Y las plaquetas esas del *Pole-Position* tenían 6, 7 amperes, más o menos, de consumo. Más de lo que la fuente podía. Entonces nos las teníamos que ingeniar, ahí está un poco el desarrollo, ver cómo hacíamos para aumentarle la potencia. Le poníamos un capacitor electrolítico grande, Exocet, lo llamábamos en ese momento, por lo grande. Más otros capacitores grandes, disipadores, les cambiábamos los reguladores, y eso nos permitía que la fuente llegase a ser de un gran tamaño pero con mayor potencia. Entre la parte de la fuente, los disipadores, el regulador, más el capacitor electrolítico, era enorme la fuente. En la actualidad, estas fuentes son muy pequeñas y tiran 1000 Watts. Necesitábamos un gran espacio en la máquina solamente para incorporar la fuente. No había otra forma, no había más potentes en ese momento, entonces era un trabajo adicional de desarrollo. Después chocábamos con otras cosas: las fuentes apenas llegaban a tirar, debido a la potencia demandada, estaban al límite de su consumo, además en el cableado se perdía tensión, porque estamos hablando de tensión continua. Cuanto más largo es el trayecto, más se pierde tensión durante el recorrido. Entonces, hubo que agregarle más cables para alimentar, para hacerlo más grueso, más fuerte, o aumentarle la sección del alambre. Así que hacíamos las dos cosas: poníamos un cable más, poníamos un cable más gordo y ganábamos lo que se podía perder en tensión, que era un volt, un volt y medio, entonces ahí ya más o menos andaba. Pero, claro, con el transcurso de las horas y el tiempo, a veces calentaba igual

"HUBO UN MOMENTO EN QUE CERRARON LA IMPORTACIÓN, Y SE EMPEZARON A ARMAR MÁQUINAS EN FUNCIÓN DE LOS GABINETES VIEJOS QUE HABÍAN QUEDADO. AHÍ EMPEZÓ TRANSFORMACIONES".



la fuente y había problemas. Entonces se le sumó un ventilador.

***Replay:* Y más con el uso que estaban comentando. De esa máquina puntualmente vi unas fotos de un Pole Position con tres monitores.**

Emilio: No, esa era la TX1. Ese es otro desarrollo que se hizo acá, vino una foto también, la vimos e hicimos todo nosotros. Tenía los tres monitores en línea. Entonces a vos te daba la sensación de que la calle corría, los cordones se veían. O sea, tenías un monitor central donde estaba tu auto, pero veías los árboles, los contornos, con los monitores a ambos lados.

Oscar: Tenías visión periférica.

Emilio: Claro, te daba una linda sensación, porque en la curva lo sentías de otra manera... Era algo novedoso. Y lo hicimos acá.

***Replay:* ¿Y eso era parte de lo que ustedes llamaban Máquinas Especiales?**

Enrique: No, Máquinas Especiales era otra cosa.

Oscar: Esas eran únicamente las máquinas con movimiento.

Rubén: Pensemos que en este edificio funcionaba todo. Nosotros teníamos que armar cinco máquinas por día. Y era un lugar donde funcionaba en el segundo piso una carpintería, adonde llegaban las planchas y se armaba el mueble. Y allá abajo había una herrería, donde también se armaban las partes metálicas. Y así todo, secciones para vidrios, secciones para electrónicas, secciones para tableros, secciones para todo. Estaba todo distribuido aquí. Administración de la empresa estaba aquí, también. En todo este edificio. Acá venían los pedazos de fórmica y salían máquinas enteras. Era una mano de obra tremenda.

***Replay:* ¿Y cuánta gente trabajaba más o menos en ese momento?**

Rubén: Este edificio parecía la peatonal, andaba gente por todos lados, permanentemente.

Emilio: Más o menos 100 personas juntábamos, solamente aquí. Y en temporada muchas más.

Emilio: Dentro del modelo de las máquinas de madera hacíamos una máquina con una porción que era doble, se ensamblaba con otra porción doble y se formaban ocho partes. Les llamábamos "mandarina" porque eran gajos, digamos, y formábamos una rueda.

Enrique: Como las porciones de pizza.

Rubén: Y además eran anaranjadas, por eso mandarina.

Emilio: Cada jugador no se veía con el otro, esa era la particularidad de la porción. Se diseñó casi exclusivamente para el *Virtual Tennis*. Uno tiraba la pelotita y el otro le respondía, pero no se veían, eso era lo lindo. Y en Sacoa, que era un local grande, se armaban varias de esas. Y era lindo porque veías ruedas de gente jugando.

***Replay:* ¿Y esos eran todos del mismo juego?**

Emilio: No, variados, después fuimos poniendo otros juegos también. Pero se arrancó especialmente para ese juego.

Rubén: Pasa que la base de Nintendo en ese momento, de la placa *Virtual Tennis*, era igual que la de *Hogan's Alley*, o la de los patos, eran juegos dobles. Con una placa jugaban dos jugadores, pero de manera independiente. Entonces, cada uno tenía la salida de un monitor. Si uno no se veía con el otro, no tenías problemas, porque tenías un monitor individual.

Emilio: Con ese modelo, chocamos con problemas de desarrollo. Al tener la cercanía de los tubos, se entremezclaban las señales entre sí y no se veían bien. Hubo que poner chapas intercaladas y cosas para aislar.

***Replay:* Ahí es donde está el trabajo, justamente, como decís vos, de ingeniero, que se choca con un problema y tiene que buscar la solución técnica.**

Emilio: Claro, porque no había dónde recurrir. Eso era de acuerdo a la experiencia que teníamos acá o la que trajeron ellos desde los estudios que tenía cada uno, fuimos aplicando, juntando toda esa información, porque no había de dónde sacar. A veces venía con las plaquetas una información limitada en inglés. Otras veces, solo una nota en japonés. Yo hice en su momento una especie de diccionario japonés e iba comparando con el inglés el signo, el jeroglífico japonés, a ver qué significaba traducido al ▶▶▶





EN EL MAPA. Sacoa llegó a tener más de 40 locales abiertos simultáneamente en todo el país.

inglés. Fui confeccionando y plasmando ese diccionario en un cuadernito porque no había otra información. Con el tiempo nos sirvió de mucho.

***Replay:* Tremendo**

Rubén: No había Internet.

Emilio: No había nada. Era otra época. Hubo mucho desarrollo. Y acá, en esto, yo creo que fue una de las empresas que más han desarrollado y trabajado sobre esto. No sé de otras porque desconozco, pero la verdad es que en Sacoa se hizo y se aprendió mucho.

Convivencia sagrada

En paralelo a todo este desarrollo técnico, un taller (¡y más uno con cientos de personas!) es un espacio vivo, de convivencia, que genera sus propios códigos y que gesta una cultura, que acaso se haya impregnado a las máquinas y nos haya llegado de alguna manera. En este punto se juega nuestra idiosincrasia y se comienza a entender al arcade como un objeto de la cultura, lleno de las marcas que lo terminan de conformar como un consumo popular.

***Replay:* ¿Cómo era trabajar en ese taller? Por lo que me contaron, ahora me imagino como una ciudadela, llena de vida.**

Emilio: En los principios estábamos muchas horas. En la época de armado, que comentábamos recién, no estábamos cinco, seis, ocho horas. Estábamos más, porque las horas extra nos las pagaban y a todos eso más o menos nos rendía, porque lo necesitábamos. Yo me acuerdo de chicos que trabajaban una temporada, y en esos dos o tres meses se compraban una moto grande de las poderosas. Pero bueno, en épocas de armado estábamos desde las 7 de la mañana hasta las 11, 12 de la noche, eran muchas horas. ¿Cómo hacés para estar tanto tiempo? Bueno, el encargado de ese momento nos decía: "Vamos a jugar al fútbol un rato". Éramos todos jóvenes, viste, a los ventialgo de años... Interrumpíamos, jugábamos un rato acá al lado, que era un baldío, *papapapa*, una hora, volvíamos, cada uno a su trabajo. Eso nos servía para hacerlo más llevadero, porque imaginate: quince horas metidos adentro, te volvés loco; y no era un día, era todos los días meta, meta, meta. Entonces esas cosas ayudaban. O íbamos a Parque Camet a veces, a despejar.

***Replay:* También imagino que al ser una gran empresa y con una operación muy grande, te permite una continuidad y se da ese traspaso de, bueno, un ingeniero que está trabajando en el laboratorio, entra un pibe y le enseña, y después entra otro 10 años después y abreva ahí.**

Emilio: Te digo algo más, que es muy importante: en esa época, estamos hablando de técnicos, técnicos en electrónica o ingenieros en electrónica, no había muchas empresas que tomaran gente con esos títulos, y esta era una de las pocas. Sacoa fue muy importante en ese tema. Se pagaba más o menos bien, un poquito más que en algunos rubros de referencia como podría ser Edea o Entel, y no había muchas. Entonces, el técnico en electrónica o el ingeniero, ¿dónde iba a trabajar? Sacoa era uno de los nombres y todo el mundo tenía referencias, era un buen clima, una empresa pujante que iba avanzando vertiginosamente, entonces venía mucha gente.

Oscar: Lo que pasa es que fue el momento justo de esta industria, ni antes ni después.

Emilio: Además de esto, se dio trabajo a otros rubros, eso es importante. Torneros, herreros, carpinteros, vidrieros, les dábamos mucho. Teníamos trabajando a tres torneros a la vez, dos herreros a la vez que trabajaban para nosotros, haciendo las máquinas de chapa, carpinteros haciendo las máquinas de madera, torneros haciendo las piezas fundamentales que necesitábamos: palancas de cambio, aceleradores, engranajes, coronas y todo tipo de piezas.

Enrique: En general, eran más robustos, más fuertes que lo que venía de afuera.

Emilio: En la época de armado, se compraban muchos rollos de cables. Me acuerdo de que acá en Mar del Plata no tenían la cantidad que necesitábamos, entonces tenía que hacer el pedido a Buenos Aires. Pedía presupuesto en Buenos Aires y comprábamos kilómetros y kilómetros de cada color, miles y miles de metros.

Enrique: Cuando estábamos armando las SA, una vez me llegaron 45 mil metros de cable. Era como si pusiese un cable de acá a Miramar y me sobraba (*risas*). Y de todos los colores porque había que armar madejas.

Emilio: Las madejas llevan cables de todos los colores y los colores estaban identificados por la función que tenían que tener. Para fuente, para información, para audio, para monitor, etc. Y duraban un tiempo, cuando se terminaba, se tenía que pedir de vuelta, por etapas.

Rubén: Sí, no es que decís "es para cinco años", no, no.

Enrique: Como llegaba, volaba.

Emilio: Me acuerdo de una vez que no andaba el ascensor y teníamos la *Hang On*, ¿se acuerdan?

Oscar: Esa es una máquina especial.

Emilio: La *Hang On* era una moto de fibra grande roja y blanca con movimiento. Cuando terminamos la primera, no andaba el ascensor, era de noche y no la podíamos bajar. El laboratorio (que está en el primer piso) tenía en su ventana una reja que estaba amurada. Estuvimos a punto de romper la reja y bajar la moto con sogas por la ventana, de la desesperación: "No, no, no, a Sacoa ya". Una locura, porque además era pesadísima (*risas*). Al final prevaleció la cordura y la llevamos al día siguiente a primera hora.

***Replay:* Es que una máquina así en temporada te hacía una diferencia...**

Emilio: Claro, claro.

Enrique: Siempre marcabas la diferencia con Sacoa. Siempre tenía la máquina que no tenían los otros.

Rubén: Los transformadores, te lo puede decir él, llegaban calientes.

Emilio: Transformadores, otra cosa que también se mandaba a hacer. Las máquinas de afuera venían en 110 v, en Estados Unidos acuérdense de que tienen las cosas a 110 v. Nosotros teníamos que ponerle un transformador que adaptara la tensión nuestra a esos 110 v. O sea, un cojudo transformador, 220 a 110. Aquí no se conseguía fácil. Quizás algún comercio te decía "sí, tengo dos", pero yo necesitaba cincuenta. Los tuve que mandar a fabricar. Había en su momento varios bobinadores. Nino era uno, Vaquero era otro. Y estaban saturados con nosotros solos, no daban abasto con nuestra producción.

Rubén: Nos decían: "Tomá los transformadores, no los uses todavía, dejalos que se enfríen". Estaban calientes, recién horneados.

Emilio: Es verdad, apenas terminaban nos los traían porque nosotros los necesitábamos. O sea, la producción era rápida, había que sacar todo rápido, porque una máquina tenía que recaudar, horas que estaba parada era tiempo perdido. Y lo tomábamos de esa manera. Yo, como responsable, trataba de encargarme de que todo fuera lo más rápido posible dentro de las herramientas y medios que teníamos para que eso se cumpliera. Pero tenía que apurar a todo el mundo para que me cumplieran también, si no, la máquina no salía, ¡y tenía que salir!

Rubén: Lo que pasa es que era como que cada uno tenía su responsabilidad, y los dueños te decían: "Vos hacete cargo de esto", y vos te hacías cargo. La empresa se formó a base de la gente, a base de los empleados, porque cada uno sabía lo que tenía que hacer y lo cumplía. Y dejaba cosas para hacer lo que tenía que hacer, y relegaba horas con su familia.

***Replay:* Les iba a preguntar por eso, justamente. ¿Cómo era la relación de ustedes acá, en el taller, en el laboratorio, con los dueños?**

Rubén: Mano a mano, directo. Estaban con el trabajo permanente.

Emilio: En el desarrollo de las máquinas a veces discutíamos. Venían Jorge, Alex, arriba, a Transformaciones, que era donde se armaban las máquinas, y nos poníamos a discutir, por ejemplo, las alturas de los monitores. A mí me criticaban porque soy alto, y claro, yo me sentaba, direccionaba los tubos a mi posición, y en realidad no era la correcta, entonces ellos llamaban a un chiquito petisito y me decían: "¡No, no, Emilio, no! Vos tenés que calcular mirándolo a él, miralo a él". Tenían razón, la gente habitual que juega es más baja. Los chicos.

Oscar: Se sacaba un promedio.

Emilio: Sí, porque tam- ▶▶▶

MARQUESINAS

EMILIO: Les mencioné algunos rubros: vidrieras. Cantidad, con las duales, con las SA, SM, cantidades. Los vidrios los hacíamos cortar a medida y templar. Vidrios trapezoidales, estas mandarinas llevaban vidrios con formato trapezoidal, y templados. Era todo un trabajo arduo detrás de cada emprendimiento.

OSCAR: También un trabajo muy importante eran los acrílicos, de arriba.

EMILIO: Los acrílicos, esa es otra historia.

ENRIQUE: La publicidad.

EMILIO: No había la tecnología gráfica que hay ahora, era todo manual. ¿Cómo se hacía una publicidad? Teníamos un pintor de acá a la vuelta, ahora falleció. Manuel Barrosa. ¿Cómo hacía él los dibujos? Venía, veía el juego y en un momento por ahí veía al actor principal, al héroe o lo que sea, y le tomaba una foto, y a partir de esa foto ya sabía los colores y más o menos qué hacer. Pero era complicado para él como lo plasmaba. Hacía el dibujo y después para cada color que usaba tenía que hacer una plantilla. O sea, si usaba cuatro o cinco colores, tenía que hacer una plantilla para cada color y luego superponer todo. Era todo un trabajo capa a capa. Yo con el armado de maquinas iba más rápido que él con la publicidad, entonces lo tenía presionado: "Necesito la publicidad, si no, no puedo sacar la máquina a trabajar", y pobre, lo hacía trabajar horas y horas a la noche también, porque lo apuraba para sacar la máquina, si no, no podía ir al local Y las máquinas salían muy rápido, apenas salían, *pum*, ¡¡fuera a recaudar!!

REPLAY: *En ese momento, las hacían a mano totalmente, ¿no? Porque después empezó a haber serigrafía.*

RUBÉN: Se armaba el prototipo, digamos. A partir de ahí se hacían las máscaras y después se pintaba a mano.

REPLAY: *¿Y eso lo hacía solo él?*

EMILIO: Sí, en los momentos en que Barrosa tenía mucha presión, por ahí ponía gente que lo ayudara, pero en hacer cositas muy sencillas, porque él hacía todo, era el genio. Pero las máquinas tenían que salir muy rápido, siempre esa era la idea.

bién venían los padres; bueno, que se agache un poquito, pero era más pensando hacia el chico que jugaba.

Oscar: Siempre en el diseño jugaron un rol importante los dueños. No solamente nosotros.

Emilio: Había que estar en los detalles, no fue todo tan fácil, fue todo muy discutido, muy consensuado, muy elaborado de acuerdo a la información y de acuerdo a cuál era la mejor manera de hacerlo.

Rubén: Lo que la gente necesitaba en el local. Lo que pedía el público.

Replay: Me imaginé eso: por un lado, ellos trayendo cosas de afuera, diciendo "esto es lo que se viene, es lo que necesitamos...", y entre todos también viendo lo de acá, reconocer "bueno, esto viene así, pero acá no funciona exactamente así". De ese contexto me gustaría saber cómo empezó lo de Máquinas Especiales, intuyo que debe venir por ahí.

Oscar: Se trajo una plaqueta que se llamaba *Out Run*. Y yo no recuerdo si esa plaqueta originalmente era con movimiento, supongo que sí...

Emilio: Esa también. Trajeron la foto, nada más, que era de una exposición que fueron a ver a Japón. Esa máquina estaba en desarrollo y todavía no había salido al público. Trajeron la foto acá, la sección de Máquinas Especiales ya más o menos estaba encaminada, organizada, así fue que arrancó su producción. Y con solo la foto se hizo todo.

Replay: ¿Y te acordás más o menos el año?

Oscar: Previo al verano del 85/86. Porque la placa dice 86, 86/87 quizás, habría que afinar ese detalle. Fue en simultáneo.

Emilio: ¿Vos fuiste partícipe de ese grupo?

Oscar: Sí, y Alberto [Fernández Torre], pero Alberto no está en este momento para contarlo. Trajeron la placa, la bajaron acá al laboratorio, y había que generar unas señales porque la máquina era como un lavarropas. Pesada. Se le habían puesto los motores y había que hacer la interfaz entre esa placa y los motores. Originalmente no trajeron la parte de movimiento, entonces lo que hubo que hacer fue detectar sonidos. Es decir, cuando había un sonido de un choque, sacar una señal; cuando había un sonido de pisar el pianito, hacer otra cosa; cuando había un derrape, hacer otra cosa. Entonces lo que se hizo fue usar filtros activos, que se llamaban, en la placa. Por eso vos viste en ese tablero el diseño, una placa con varios filtros que filtraban esos sonidos. No hubo otra forma. El fabricante hizo otro sistema mucho mejor, pero nosotros no teníamos otra manera de hacerlo, y fue así.

Replay: A ver si te entendí bien: no es que ustedes agarraron el integrado y dijeron: "Esta es la señal del movimiento". Sino más bien: "Cuando el auto choca o derrapa, la cabina debería moverse, y la data más fiel que tenemos de eso según la plaqueta es el sonido, entonces, a partir del sonido, creamos la interfaz para que el motor haga lo que tiene que hacer en la butaca".

Oscar: Sí. Pero eso no fue algo muy perfecto, debo reconocerlo, porque es muy difícil de detectar un sonido en particular. Pero podemos decir que en un 90% funcionaba.

Rubén: Además, información en cuanto a planos y eso, no había. Todas las reparaciones que se hicieron acá, todos los CPU que arreglábamos nosotros, no teníamos planos, excepto de algunos títulos. De la mayoría no había nada.

Oscar: Todo lo que era la importación coreana no tenía planos. De lo norteamericano estaban todos, pero de todo lo que era coreano o japonés no teníamos absolutamente nada. Y este *Out Run* era japonés originalmente, de Sega.

Rubén: Eso se hizo con *Out Run* y con *WEC Le Mans*.

Oscar: Claro, el mismo modelo fue a la *WEC Le Mans*. Ahora, eso se armó previo a una temporada, sería diciembre. Yo me acuerdo de que vine a trabajar hasta los domingos y la máquina salió un domingo. Justamente se cargó por esa puerta que está por Córdoba. Y fue a Sacoa. Y nosotros el martes o lunes tuvimos que ir a verla porque había fallado.

Emilio: Era muy pesada y, como giraba, no la podíamos agarrar. Tuvimos que hacer un carro especial que la ponía en forma vertical y trasladarla con eso. Y ni hablar de cargarla en camiones. Pesadísima.

Oscar: Una vez que se hicieron dos o tres máquinas, se trasladaron a Gesell. Yo me acuerdo de haber ido a reparar a Gesell, semejante máquina, ¡mover eso a Gesell!

Replay: ¿Es verdad que la WEC Lemans se puso a trabajar acá antes que en Japón?

Emilio: Sí. Salió a trabajar antes acá en Mar del Plata. La terminamos antes.

Oscar: Pasa que nosotros no lo sabíamos porque no podíamos leer una revista ***Replay*** (*risas*).

Jorge: Lo interesante es la potencia, porque tenía que mover motores tipo burros de arranque.

Oscar: Bueno, eso se hizo con algo que se llamaba "la catedral". Eso lo ensayó Alberto. Una catedral era una caja toda llena de disipadores, mucho calor se generaba con eso porque era mucha potencia. No había la técnica que hay hoy para manejar lo que hoy se llama de conmutación, que vos no desperdiciás la energía en manejo. En el manejo perdías mucha energía, y eso daba calor.

Emilio: Hoy sería mucho más fácil.

Rubén: Con otra tecnología, claro, sería más fácil.

Enrique: Al principio se hizo con engranajes, el movimiento, y después se le borraban los dientes. Le arrancaba los dientes la contramarcha.

Emilio: Ahí está el desarrollo, había que ir perfeccionando cosas que no duraban con el tiempo.

Replay: Sí, que en el concepto por ahí estaban bien, pero con el uso...

Emilio: Aparte eso estaba preparado para cierto peso. Con el uso aquí se exageraba y se subían varias personas, y no estaba preparado para aguantar un peso que no era el adecuado, se rompían algunas cosas. Hubo que reforzar, perfeccionar. Eso en todos los sentidos, en todas las máquinas.

Oscar: Otro punto de Sacoa, innovador, en ese sentido, de generar este tipo de máquinas, que no había competidor. No sé si en Latinoamérica se había hecho algo así.

Enrique: En Argentina seguro que no.

Emilio: Y por eso es un poco el nombre Sacoa, ¿no? El precursor.

Replay: ¿Es cierto que Sacoa antes de la Jamma tuvo un formato universal propio?

Emilio: Sí, te puedo decir cómo es el origen porque fue un invento mío prácticamente. No sé si ustedes lo sabían, pero yo inventé la universal, la madeja universal. ¿Cómo nació? Hay que hablar de cómo empezó Transformaciones. Acá había algunas máquinas originales, caso *Galaxian*, por ejemplo, que duró un tiempo trabajando y, como muchos, ese juego tuvo su auge y con el tiempo dejó de rendir, entonces se pensó: "Vamos a ponerle otro juego". Venía otro juego, a lo mejor un *Galaga* u otro de disparos, un juego similar para que el comando fuera igual. ¿Qué se hacía? Se cortaba la madeja donde entraba el conector de la plaqueta. La plaqueta nueva necesitaba otras conexiones, y nosotros le adaptábamos directamente a la madeja original el cableado con esas conexiones que llevaba.

Replay: Como que lo puenteaban.

"EL *OUT RUN* ESTABA EN DESARROLLO Y TODAVÍA NO HABÍA SALIDO AL PÚBLICO, PERO LO VIERON EN UNA EXPOSICIÓN EN JAPÓN. TRAJERON UNA FOTO ACÁ, Y LA SECCIÓN DE MÁQUINAS ESPECIALES ARRANCÓ SU PRODUCCIÓN. SOLO CON LA FOTO SE HIZO TODO".



SACÁ DEL MEDIO, JAMMA.
El cableado universal ingeniado en el taller para facilitar la actualización.

Emilio: Claro, pero así arrancó. Un gabinete de máquina original con un juego distinto. Por ahí le poníamos otra publicidad, y nada más. Y vimos que daba buen resultado porque era un juego nuevo. Entonces, lo empezamos a hacer más seguido. Pero ¿cómo? Dijimos: "Vamos a elaborar, a mejorar esto". Ahí nació la universal. La madeja universal era la que usaba una de las plaquetas que estaban entrando en ese momento, que eran de la *Super Cobra*, de Konami. El peine, el conector de entrada, tenía 18 contactos, 18 patitas de un lado y 18 patitas del otro. Esa madeja la hacíamos completa, la gente del taller armaba cantidades. Las poníamos en las SA, en las SM, en las duales. Así un tiempo. Esa era la madeja universal. Así nació. A veces venía una plaqueta nueva que nada que ver con esa madeja, entonces le hacíamos una madeja intermedia que era una adaptadora a la plaqueta que era distinta. Tenía la plaqueta nueva, con su madeja intermedia insertada en la universal que nosotros habíamos preparado previamente. Así nació también la madeja intermedia.

Rubén: La universal era el cableado con una ficha hembra en la punta. En ese caso, lo que se hacía era que a una plaqueta, a una CPU, se le agregaba una madeja intermedia, es decir, un cableado muy cortito para enchufarlo en este cableado. Ese cableado universal podés enchufarlo a cualquier lado. La posición de los cables era Konami, porque en ese momento la mayoría de las placas venían con esa disposición de comandos. La mayoría estaban así armadas, y eso se usó como universal.

Replay: ¿De qué año estamos hablando, más o menos?

Emilio: 82, 83. Eso fue durante un tiempo muy largo. Es más, todavía siguen estando un montón de máquinas con esas madejas primitivas. Después se fue complicando porque las plaquetas venían ya con más sofisticación, más botones, más jugadores. La *Street Fighter*, la *Mortal Kombat*, ya tenían seis botones por cada jugador, y dos jugadores, o sea que esa madeja ya no contenía la cantidad de cables para manejar toda esa información. Ahí fue cuando empezaron a venir desde afuera, ya con el formato Jamma, que tiene el conector con 28 contactos de un lado y 28 del otro, y ahí sí tenía la cantidad necesaria.

Oscar: Igual les quedó corta también. Hubo juegos que tenían cuatro jugadores, que tenían conectores por fuera de la Jamma. Lo que te permitía esta madeja en ese momento era tener stockeadas miles, y después, con el título que venía, cambiabas la intermedia.

Enrique: Conectás la placa con la intermedia y ya está.

Emilio: Esto nos permitía que, cuando el juego dejaba de ser rentable, cuando ya no atraía tanto, lo cambiábamos. Cambiábamos la publicidad, la plaqueta, se adaptaba el tablero correspondiente y ya era otro juego. Esos cambios también se podían hacer a distancia, por ejemplo, en Bahía Blanca. Venían plaquetas nuevas, les hacíamos la intermedia correspondiente, le mandábamos eso al local de Bahía, le mandábamos la publicidad también, porque eso era parte del cambio. Si el cambio era en máquinas, por ejemplo, SA, yo les mandaba la plaqueta con la intermedia con la publicidad, sus instrucciones de cómo jugar y también la instrucción para el técnico del local para que hiciera el cambio sin problemas. Luego ellos me devolvían lo que sacaban.

Oscar: El tablero también era universal. Vos sacabas un tablero y ponías otro.

Rubén: Era todo más versátil. La máscara del tubo la dabas vuelta y lo tenías horizontal, lo girabas.

Emilio: El formato era igual, cambiaba la distribución y cantidad de botones. Eran de acero inoxidable, cosa que ahora saldría una fortuna. Armamos miles. Así como te dije SA, SM, duales, que son todas las de chapa, cada una de ellas tenía su tablero de acero inoxidable con la cantidad de agujeros necesaria. Imaginate, yo te digo un promedio, lo tengo anotado ahí, pero ponele mil de cada una de ese modelo. Las dobles, mil por dos, porque es una de cada lado. Empezá a calcular las ▶▶▶

HASTA BAGDAD

EMILIO: Oscar viajó a varias partes del mundo a instalar estos nuevos lectores para empresarios y maquineros extranjeros. Por ejemplo, a Bagdad.

REPLAY: *Por favor, contame de cuando fuiste a Bagdad.*

OSCAR: Y, fue en 2010, 2011, o 2014, no recuerdo bien. No quiso viajar nadie, tuve que viajar solo, a mí me gustaba eso. Era un momento bravo porque estaba todo esto que se habla de los retenes de Ucrania, yo lo vi ahí. Y también muy peligroso. De hecho, mataron a un compañero nuestro una semana después de que yo me fui. Lo secuestraron y lo asesinaron, grupos que no se sabe.

JORGE: ¿Un compañero de qué? ¿Trabajaba en los juegos?

OSCAR: En realidad, era un gerente, seguramente lo secuestraron por el tema monetario. Y ese gerente a nosotros nos llevaba desde el local donde vivíamos porque no teníamos vehículo y aparte estaban todos los retenes. Y él, en una de esas noches, después de que nosotros nos fuimos, iba con su hijo y lo secuestraron. Nos podría haber pasado algo a nosotros, un mes antes. Pidieron un rescate, el rescate se pagó e igual los terminaron matando a los dos.

REPLAY: *¿Vos habías ido a instalar?*

OSCAR: Sí, pasa que siempre viajábamos varias personas, al principio, después los equipos se empezaron a achicar, porque la tecnología también cambió. Originalmente, había que hacer mucho trabajo para instalar la tarjeta, que posteriormente fue muy simplificado, como todo. Las máquinas, originalmente, eran salas llenas de computadoras, y después había tres o cuatro, al final. En ese momento en que yo viajé había pocas computadoras, entonces no quería viajar nadie y me mandaron a mí, y ahí tuve que hacer todo el trabajo, ayudado por una asistencia que ya era posible, con telefonía y demás. Tuve que instalar el software, que nunca hacía eso, y bueno, se hizo todo en el local. Fue en un shopping center, el primero que se abrió en Bagdad.

cantidades de comandos, de tableros, de botones... Y siempre disponíamos de un excedente.

Enrique: El ida y vuelta con repuestos que se vivían rompiendo, era un continuo reemplazo.

Emilio: Yo creo que de stock, en un momento promedio, la empresa contaba con 5000 máquinas. Según listados, yo me manejaba con los números, más o menos 5000. Y no creo que ninguna otra empresa, no sé ahora, tampoco creo, haya llegado a esa cantidad.

***Replay:* O sea, ¿5000 máquinas operando?**

Emilio: No, no todas. En el listado aparecía esa cantidad, estaban incluidas las que teníamos en los depósitos que no estaban al público.

Rubén: Era el patrimonio.

Emilio: Había cientos, a lo mejor, que estaban en desuso, por roturas, en los depósitos.

***Replay:* Claro, pero no es que tenían el doble de máquinas en depósito, estaba operando la mayoría.**

Emilio: El 75%, ponele, estaban operativas, en locales.

Flippers y aprendizaje

Pero claro que no todo fue solamente arcades. La otra gran vedette, que se mantuvo desde las primeras épocas hasta hoy, es el flipper. Sin la posibilidad de un reemplazo de partes o de sustitución de piezas por fabricaciones nacionales como en el caso del videojuego, el arte de su reparación se volvió clave para el negocio. Lo cual dispara la pregunta por la difícil tarea de aprender y enseñar el oficio del técnico en juegos.

Enrique: Sacoa tenía 70 flippers solamente. Yo llegué a manejar 600.

Emilio: Él es el responsable experto de esa área.

***Replay:* Contame más de los flippers, que no hablamos casi nada.**

Enrique: En el año 80, fines del 79, entraron a caer todos los que eran flippers importados, ya electrónicos. Antes eran electromecánicos o híbridos, con bobinas que golpeaban para hacer un determinado sonido, pero ya a partir del 78 eran 100% electrónicos. Vino toda una tanda de máquinas. Me acuerdo de que el primer flipper que desembalé fue un *Time Warp*, que tenía los flippers banana. Llegó el primero que hablaba, el *Gorgar*. En aquella época había un montón: el *Rolling Stone*, el *Genie*, el *Hulk*, *Buck Rogers*, *Stellar Wars*. Había pilas, que entraban a Mar del Plata y se distribuían al resto del país menos a Mar del Plata (*risas*). Y al año siguiente, ya sí se pudieron poner a operar acá. Me acuerdo de que vos tenías la fila de flippers y atrás de cada uno tenías dos o tres personas haciendo cola, como cuando los armábamos, que te comentaba. Y eso duró hasta principios del 82, que, con el tema de la guerra, el cambio de política económica y demás, ya, por lo menos acá, no entró nada hasta fines de los 80. A principios de los 90, mediados, por ahí, entró el primer contenedor con flippers, que la mayoría eran usados. Ahí nos llegó como nuevo el Simpson, que no sabíamos qué era un Simpson, porque no existían *Los Simpson*. Yo por lo menos no tenía cable en aquella época, así que no tenía posibilidad de verlo por ningún lado. Llegó el *Back to the Future*, el *Phantom of the Opera*, *F14 Tom Cat*, el *Secret Service*, el *Riverboat*. Después empezó a caer, pero ya de una manera descontrolada, todos los meses teníamos un contenedor con un título nuevo.

***Replay:* Pero en ese momento, según tengo entendido, Sacoa directamente negociaba con Williams y con Bally, y venían casi sin escalas a Mar del Plata, ¿no?**

Enrique: Tengo entendido que, por ejemplo, *Jurassic Park*, el de Data East, vino acá en prueba, todavía estaba en producción. Era un prototipo para ver si tenía fallas y demás. Ya te digo, llegaba por lo menos un contenedor con flippers nuevos todos los meses. Cada fábrica sacaba un título nuevo cada dos meses y medio, tres meses. Tenías Gottlieb, Williams, Bally y Data. Imaginate que a mí me llegaron dos contenedores con flippers el mismo día: no había llegado a abrir el primero que ya me estaban preguntando cuántos terminaban al final del día. Teníamos flippers en la vereda porque no los podíamos absorber adentro, no había espacio. No los podíamos dejar en la vereda, a la noche, ¿qué hacíamos con los flippers? (*risas*). Un montacargas que te permite mover las máquinas es un depósito móvil. Subía y bajaba, cargaba siempre, porque no había forma de meterlos en ningún lado. El segundo piso, que estaba dedicado exclusivamente a flippers, era toda una batería de máquinas puestas sobre patas, modificándolas, que en aquel momento, como se trabajaba todavía con ficha, había que calar todo el frente –hoy parece un sacrilegio, pero no había otra– para meterle una lata de recaudación para darles seguridad a las fichas que estaban entrando a la máquina. Convertirlas, programarlas, ponerles toda la puerta con la lata de recaudación, probarlas y sacarlas a trabajar.

***Replay:* Además, lo que tiene el flipper es que su vida útil es muchísimo más larga.**

Enrique: Tenemos todavía flippers de los 90, del 91, operativos. Si la mantenés bien, es una máquina noble. El tema es mantenerla. Me cansé de capacitar personas, viajaba a Buenos Aires cada mes, mes y medio, a preparar personas. No las preparás en dos días, tienen muchas cosas que no son imposibles de aprender pero que tenés que conocer para mantenerlas bien. Y con la rotación de personas siempre se me complicó.

***Replay:* El flipper es lo contrario al estándar que hablamos recién: cada uno, cada mesa tiene sus propios entuertos...**

Enrique: Tenés algo básico en mecanismos, las placas, en general, son compatibles. Obviamente, en el caso de lo que es el CPU, cambiando el programa para respetar si es *Addams* o si es un *Terminator*. Cambiás memoria y podés reemplazar las placas, pero hubo a lo largo de esos años, también, renovaciones en lo que fue el diseño de las placas. Un cambio muy grande fue cuando Data East entregó su tecnología a Sega, y Sega empezó a producir flippers que a mí no me terminaron de gustar pero que tecnológicamente hicieron un cambio total, de las viejas placas Data a lo que fue Sega. Hubo un salto también con lo que fue el *Pinball 2000*. Al final de los 90, Williams desarrolló el flipper con un monitor que se reflejaba en el tablero, pero bueno, sacaron dos modelos y ahí quedó. Hubo un tercer modelo que quedó en desarrollo, por lo que pude leer yo, pero que nunca salió a la calle.

Emilio: Si hay alguien que tiene la experiencia en flippers, es él. Yo no conozco a nadie que tenga más de 40 años de experiencia en lo que se refiere a flippers.

> “ANTES DE LA JAMMA HICIMOS UN FORMATO UNIVERSAL. LA POSICIÓN DE LOS CABLES ERA KONAMI, PORQUE EN ESE MOMENTO LA MAYORÍA DE LAS PLACAS VENÍAN CON ESA DISPOSICIÓN DE COMANDOS Y ESO SE USÓ COMO UNIVERSAL”.

Enrique: Cuando entré acá, me dijeron: “Vos sos nuevo, andá a los flippers, jodete”. Nadie los quería ver, corrían para el otro lado.

Emilio: Ahora los arregla a ciegas. Estando de espaldas, te lo arregla igual.

Rubén: Es la escuela más completa. Esto no lo vas a aprender en una escuela. Menos en ese momento.

Emilio: Un técnico en una temporada aprendía más que en seis años de colegio, porque estaba permanentemente sobre el problema y nos ayudábamos entre todos. Había mucho compañerismo.

Rubén: Era importante saber que no ibas a tener problemas si te equivocabas, si quemabas cosas. Quemabas cosas y bueno, mala suerte. No fue porque quisiste hacerlo. Ese aval también te servía para poder seguir. Tenías la precaución, por supuesto, pero si llegaba a ocurrir un accidente, nadie te iba a venir a decir “no, mirá lo que estás haciendo”, al contrario. Todo eso sumaba para que todos tiraran para el mismo lugar. Eso te va haciendo grande.

Emilio: Se aprendía rápido porque algunos estaban trabajando, otros eran nuevos, pero el que estaba trabajando ayudaba al nuevo.

***Replay:* Me interesa eso de la formación al lado tuyo, los nuevos. Me gustaría, si recuerdan, que me cuenten cuando ustedes entraron en los 80 quiénes estaban y qué cosas les fueron pasando...**

Enrique: Yo recuerdo a un ingeniero que estaba acá que es Alejandro Teruggi. Para mí fue un maestro, me enseñó muchísimo. Me acuerdo de cuando yo estaba de encargado en Sacoa y él iba, abría todas las máquinas una por una, revisaba todo, y cuando había algo mal, venía y lo marcaba. Pero no lo marcaba para retarte, te decía: “Vení, esto está mal por esto. Vengan, esto se hace así”. Venía a sumar, no venía a romperle la cabeza a uno. Aparte, yo en aquel momento tenía 20, 21 años. Era muy buena persona, excelente persona.

Oscar: Cuando yo entré, él ya se había ido. Me tocó Alejandro Esteban, que era un ingeniero que estuvo en la época del monedero, pero también estuvo pocos años. Después nos tuvimos que manejar nosotros por nosotros mismos, porque ya no había arriba nadie que nos explicase. Ya quedaban los dueños, nada más.

Rubén: Los dueños te decían: “Tenemos que hacer esto”. Vos les decías: “Mirá, necesito tal cosa” y bueno, te la conseguían. Si había que importar algo, te lo conseguían.

Oscar: Tenemos que reconocer también que ellos tenían una gran visión de las cosas, incluso a nivel electrónico. A veces estaban por arriba tuyo, porque ellos estaban pensando mientras vos estabas trabajando y no podías pensar en mucho, y ellos estaban pensando atrás de todo esto.

Emilio: Ellos siempre estuvieron en la avanzada de todo esto, siempre investigando, viendo cuál era el producto nuevo, cuál era el juego nuevo que tenía buena perspectiva de que triunfara, leyendo estadísticas, viendo las exposiciones. Eso también te mantenía capacitado. Ya sabían más o menos qué podía funcionar acá, rara vez se han equivocado, puede que hayan traído algo que no funcionó, que no pegó, pero nunca se durmieron, siempre estuvieron a la vanguardia, mejorando todo lo que han tenido, como es el caso de la tarjeta.

***Replay:* ¿La tarjeta en qué año aparece?**

Oscar: En el 92, 93.

***Replay:* ¿Fue un desarrollo de acá?**

Oscar: Sí, pero no nuestro. Surgió con una empresa asociada que estaba en Buenos Aires, Asiel, se llamaba así el sistema. Jorge [Mochkovsky] tuvo la idea, porque acá había problemas de inflación y ya problemas de que ese monedero nuevo que había eliminado el tema de los plomos (ver recuadro) ya también estaba siendo hackeado. Además de eliminar todo lo que fuera la logística de la ficha, porque tenía que ir una persona a cualquier local del interior a recaudar. Por eso surgió el tema de la tarjeta magnética.

Enrique: Y permitirte cobrar cada máquina distinto. No todas son iguales.

Oscar: Con la ficha no podías, era muy difícil cambiar un precio. Y eran épocas de hiperinflación...

Emilio: Creo que Sacoa fue la primera tarjeta que se implementó en el rubro de los juegos de video. La implementación de la tarjeta magnética fue un cambio importantísimo. Con las fichas teníamos que tener 2 o 3 “recaudadores” que estaban viajando constantemente por todo el país, recolectando

y contando las fichas. Eso insumía tiempo, gasto de combustible, viáticos, hospedaje, etc. Fue un gran adelanto en cuanto a tiempos y costos.

Oscar: O sea, la tecnología ya estaba desarrollada afuera, todos los componentes, de hecho, venían de afuera. Pero como en otros lugares no había existido un problema de hiperinflación, de robo de fichas, en el mundo no era muy popular. Acá era el terreno propicio para haber desarrollado eso que ya existía también en otros lados, pero no a nivel de los juegos electrónicos, no tan especializado.

Jorge: La tarjeta también influyó en la parte administrativa, porque después en un ranking, en las salas de computación, se veía lo que se jugaba en cada máquina. Te da una estadística de lo que se juega, lo que recauda, el porcentaje de pago en la redemption.

***Replay:* Claro, te permitía tener métricas precisas.**

Emilio: Te avisaba "esta máquina no está recaudando en Jujuy, esta bajó la recaudación en Salta". Podés tener un mejor control desde acá en tiempo real, y el desarrollo te permite variar los precios a distancia.

Oscar: Existió una máquina del autoprice. Una máquina de esas que se ajustaba de acuerdo a la demanda.

***Replay:* ¿Automáticamente, lo hacía?**

Oscar: Sí. Vos programabas eso en función de los días, de la hora, de lo que vos querías. Se hizo un desarrollo muy grande.

"CON LAS REDEMPTION EL LABORATORIO SE VA MÁS A LOS LOCALES, HASTA ESE MOMENTO ESTÁBAMOS COMO AISLADOS".

Los años 90

Pero así como en los 80 se dio el contexto propicio para todo este desarrollo productivo, la torta se daría vuelta en la década siguiente. El cambio de políticas de importación, el mentado 1 a 1 y el crecimiento de la empresa la catapultaron hacia otra dirección. El negocio cambió y al auge de la segunda era dorada del arcade (con *Street Fighter* y *Daytona* a la cabeza) se le sumaron nuevas oportunidades, como los redemption y las atracciones.

***Replay:* ¿Cómo siguió en los años posteriores?**

Oscar: Lamentablemente no ha crecido más allá de esto, ¿por qué? Porque vino la importación de los 90. Ahí vino con otra onda, ahí apareció lo de redemption, por ejemplo, hasta ese momento nunca habíamos tenido nosotros máquinas que entregasen tickets, que se cambiaban por un premio. Eso no existía, vino en los 90 y los videos quedaron muy fuera de moda rápidamente.

Emilio: Eso fue como una revolución, cambió un poco la visión del juego. La gente aquí estaba ávida de obtener un premio.

Oscar: Ahí Máquinas Especiales dejó de tener tanta producción.

***Replay:* Porque en los 90 empezaron a venir máquinas como los Daytona, y eso ya venía armadísimo, se bajaba y se ponía a andar...**

Emilio: Cambió la visión de todo lo que es juegos electrónicos. El juego electrónico era más lo que es el video, el desafío del héroe o de lo que fuera, manejo del volante o lo que sea. El redemption es otra línea de juego, otra visión. El juego es más sencillo, más rápido, hay muchos más colores, muchas más luces, muchas lamparitas LED. El juego es sencillo, pero por eso permite que participen también los padres. El atractivo ahora es el premio y los tickets. Con ese cupón uno va al kiosco del local y lo canjea por un premio.

Oscar: Se empiezan a incorporar kioscos con productos que vos podés intercambiar por eso que ganaste.

***Replay:* Sí, de alguna manera, yo siempre pienso que, en la historia del rubro, medio que el público es cada vez más joven, porque cuando arrancan y llegan son vistos como juegos de azar, están en los cafés, en los bares, como un entretenimiento como el pool, más esa lógica nocturna, adulta, gente fumando.**

Oscar: Porque se desprende originalmente de la tragamonedas.

***Replay:* Y con las redemption baja muchísimo, por los colores, por el tipo de juego, por la mecánica, esto de también cambiarlo por un premio, es para un público más chico todavía. Un adolescente sí está con las máquinas, con las palancas. Con el redemption no tanto.**

Emilio: Yo no diría que cambió, más bien que atrajo otro tipo de público. Dentro de la escena de lo que es el desafío, antes era ver "¿cómo le puedo ganar?", volante, espada, habilidad, lo que sea; acá es otra cosa, pero atrajo también a ese tipo de público que quiere llevarse un premio a su casa.

Enrique: Sumó familia.

***Replay:* Esta apertura de los 90 coincide con que en Buenos Aires se legaliza el videojuego, empiezan a abrir un montón de salones en la capital. Ahí ya el paradigma es otro, entran máquinas, empiezan a aparecer estas redemption que por ahí no estaban en el panorama. ¿Cómo se transforma el laburo en el taller, en el laboratorio? ¿Ahí había trabajo de adaptación también?**

Jorge: En el laboratorio había trabajo. Es como que ahora ya el probador que teníamos de nosotros de video, de la plaqueta, era mucho más estándar: traías la plaqueta, la poníamos ahí, la enchufábamos y ya trabajábamos sobre ella. Ahora el caso de la máquina de redemption tiene muchos accesorios, muchos motores, luces, sensores, tiene muchas cosas que hay que tener en cuenta. A vos te traen la placa y te cuesta mucho tener que hacer probadores.

Emilio: Es muy limitado.

Oscar: Tenés que simular cosas que son muy difíciles porque no las tenés.

Jorge: Hay muchas cosas por simular, switches... De algunas cosas se han hecho probadores, poniéndoles una serie de switches, simulando sensores y todo, pero otras no y a veces, cuando uno ve que la electrónica está más o menos bien, hay que ir a la máquina y probarla sobre la máquina misma.

Oscar: Entonces el laboratorio se va más a los locales, hasta ese momento estábamos como aislados. Era fácil reparar y enviar, y allá tenías muchas chances de que funcionara, no siempre, pero tenías chances de que funcionara.

2001, odisea argentina

Siempre que repasamos esta historia desde las distintas aristas llegamos a un verdadero umbral de nuestra historia nacional, que también afectó fuertemente el mundo del arcade. Las historias de ascenso suelen encontrar su final y no fueron pocos los que se estrellaron contra el paredón de 2001. Es nuestra oportunidad para saber cómo impactó eso en un coloso como Sacoa y cómo se vivió desde adentro. ▶▶▶



■ TÚNEL DEL TIEMPO

ALGUNAS IMÁGENES DEL LABORATORIO DURANTE EL AÑO 91, CON ALGUNOS TÉCNICOS QUE TODAVÍA ESTÁN Y OTROS QUE YA NO. LA TECNOLOGÍA DE PUNTA (PERO TAMBIÉN LOS MACHETITOS) PUESTA AL SERVICIO DE DIAGNOSTICAR LAS PLACAS Y ENTENDER MEJOR SUS CIRCUITOS PARA GENERAR ALGUNAS DE LAS MÁQUINAS ESPECIALES. A LA DERECHA SE PUEDEN VER ALGUNAS DE ELLAS, COMO LA *PUNCH OUT* CON DOBLE MONITOR Y LA *TX-1* CON MONITORES LATERALES. UN INGENIO TREMENDO PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA Y OTORGAR PROFUNDIDAD, VENCIENDO LAS INTERFERENCIAS DE LOS MONITORES DE TUBO. CON LA MISMA FILOSOFÍA HOY SE SIGUE TRABAJANDO SOBRE KIDDIES, REDEMPTION Y CABINAS.

"Era importante saber que no ibas a tener problemas si te equivocabas, si quemabas cosas. Quemabas cosas y bueno, mala suerte. No fue porque quisiste hacerlo. Ese aval también te servía para poder seguir".

***Replay:* Saltamos un poquito, pero me gustaría que me cuenten cómo fue el fin de los 90 y 2001, que está ese quiebre en el negocio.**

Oscar: Lo que viene después es una política de mantenimiento de lo que hubo en esa época. Muy pocas cosas se han podido traer. Hoy existe la industria china del juego, con precios muy competitivos, porque ya no podemos traer las cosas que se traían antes de Estados Unidos, de Japón, de Europa. Ya eso es imposible, a los valores de hoy, al menos en ese volumen. Existe la industria paralela, muy económica, china, pero no es fácil acceder tampoco.

Rubén: Es otra calidad.

Emilio: Se traía mucho de afuera, muchas se armaban aquí, ahora sería imposible armar como antes. La parte económica es importantísima, estamos hablando de miles y miles de máquinas. Hoy en día es imposible armar eso. Aparte, los costos cambiaron considerablemente. Hoy armar una máquina de este tipo nos costaría 20 veces más que traer una de afuera con un nivel superior.

Oscar: Pasa que en ese momento por ahí se amortizaba en poco tiempo, hoy no lo podés amortizar, porque también cambió el público. No es el mismo de antes, que llenaba, que estaba haciendo cola, como decíamos. Hoy no es así.

Emilio: Sacoa, vos lo conocés en tamaño, en los veranos, entrábamos a la noche a llevar máquinas y uno se asomaba por la escalera y no se veía el piso. Todo eran cabezas, uno al lado del otro, pegados, así de lleno estaba.

Enrique: Era la popular de un Boca-River, metido ahí adentro, uno al lado del otro.

Emilio: Y viste cómo entran en la popular, se insertan entre la gente, así de prepo: hacíamos lo mismo en Sacoa. Había, en ese momento, en los veranos, una persona de seguridad. Yo le decía que fuera adelante haciendo punta y abriendo al público, porque era imposible. Veníamos con una máquina pesada, con un montón de gente cargándola, y teníamos que meternos con el local lleno de gente. La gente estaba ahí apretada, haciendo presión, y teníamos que entrar a los empujones de prepo. Parecíamos "la 12".



Enrique: En una época se permitía fumar adentro del local, no sabés lo que era eso. Yo no fumé nunca, pero llegaba a mi casa con un olor a cigarrillo que mataba. Vos veías toda la nube arriba.

Emilio: Bueno, eso en todos lados. Fumar se fumaba en los restaurantes, en todos lados. Hasta les incorporábamos en su momento un cenicero metálico en los tableros en ciertas máquinas. Después se fue cortando eso y las fuimos sacando de circulación.

Oscar: Teníamos el plantel de máquinas que quedó de los años de mucha importación más lo que se ha hecho, porque se ha hecho algo, no digo que no se haya hecho.

Emilio: Se sigue haciendo. Sacoa sigue vivo todavía.

***Replay:* Hace poco desarrollaron una suerte de cabina de fotos, ¿no? ¿Cómo es ese trabajo?**

Oscar: Sí. Hay una que es la Van Gogh, otra que es la Hollywood PhotoBooth, máquinas que tienen sus años cuyas impresoras eran cajas muy grandes, ya no servían más, no había más insumo de eso, entonces se modernizó esa parte. Se le hizo un programa nuevo, con posibilidades nuevas, por ejemplo, sacarte una foto en un fondo que diga "Sacoa". Adaptadas, porque el original no tenía esa posibilidad.

Oscar: También hubo un aggiornamiento del tema infantil. Y también hubo un momento, hace cinco o seis años, en que se hicieron infantiles, tres o cuatro títulos.

***Replay:* Cuando decimos infantiles, decimos esas máquinas como para subirse, ¿no? Los llamados kiddies. Nunca nadie me habló de esto, pero me encantaría saber: ¿esas máquinas se traían de afuera, se hacía una parte acá?**

Oscar: Tradicionalmente eran italianas, algunas alemanas, pero más que nada italianas, porque en Italia es como que todavía conservan esa industria. Italia también te hace los grandes juegos, por ejemplo, el *Crazy Surf*, ese que le llaman "La ola", unos asientos que se mueven. Ellos conservan ese nicho de parques. Después, en un momento acá se armaron, y no te estoy hablando de hace mucho, hace 5, 6 o 7 años. Se hicieron 15 máquinas.

***Replay:* ¿Y cómo fue hacer eso?**

Oscar: Se hicieron las fibras, por ejemplo, el juego este, *The Plane*, de la película homónima. Se hizo también el *Corvette*, ¿viste el auto? Originalmente también fue un juego italiano que nosotros copiamos acá, en la fibra, el receptáculo, y después se aggiornó la parte mecánica, digamos. Y últimamente se han agarrado esos infantiles de mucho tiempo y se les ha puesto un juego interactivo. Se les pone un monitor adelante, LCD, con un juego que se trae de China que lo hace interactivo. Tiene movimiento (no asociado al juego), eso es lo que está en este momento en boga: tener un infantil que ya tenga una pantalla y que el niño interactúe, con un disparo o algo así.

Emilio: Ya los chicos juegan con la pantalla en el celular. Bueno, eso es algo parecido pero más grande, y también se mueve.

Oscar: También en los infantiles hacemos que un chico se saque una foto, y sale por una impresora y te entrega tu foto.

Jorge: En lo que es infantiles hay dos modelos: el trencito y el sambita. De esos había originales y se copiaron. Pero después todo el desarrollo de las plaquetas y toda la infraestructura, todo se hizo acá.

***Replay:* Y esas máquinas más de atracciones, como el Samba, el Crazy Surf o los simuladores, que Sacoa también operó en su momento y sigue operando, eso era todo importado, pero ¿ustedes tenían algún contacto con esas máquinas?**

Jorge: Sí, por supuesto. Rubén te puede hablar del *Venturer*.

Rubén: Sí, el *Venturer*, el simulador. Eran de origen inglés. Incluso vino un ingeniero inglés a instalarlo, que fue el que nos dio el curso a nosotros de manejo de ese tipo de máquinas. A partir de ahí la manejamos nosotros. Es del año 94, el *Venturer*.

Emilio: Con la historia del *Samba* hay una pequeña anécdota. El *Samba* era muy grande y muy pesado, muuuy pesado. Y cuando lo transportamos... (*risas*). Me hace reír ahora, pero en su momento... lo tuvimos que bajar por la escalera de Rivadavia, y era tan pesado que el camión iba marcha atrás y, cuando empezó a asomar por la parte de la escalera..., ¡puf!! Se levantó la cabina y quedó suspendida en el aire.

Enrique: ¿Viste los camiones esos que te llevan los autos cuando están rotos, del tipo *planchadas*? Se los llevó también...

Emilio: Un susto. Se deslizó un poco, pero llegó hasta ahí nomás. Podría haber pasado una tragedia si se iba del todo abajo

Enrique: Y si no, teníamos el atractivo del camión adentro del local (*risas*).

Últimas fichas

***Replay:* Les quería preguntar, como para ir cerrando: ¿con qué se quedan de todo este trabajo en Sacoa?**

Emilio: Nosotros hicimos muchas cosas muy alocadas, pero eran como desafíos, y hoy las comentábamos, que no nos dormíamos, que siempre estábamos a la vanguardia, porque siempre estábamos rompiéndonos la cabeza. No nos poníamos trabas. "A ver, ¿cómo lo hacemos?", esa era la consigna, "¿cómo se hace?". No veíamos lo imposible. "Hay que hacerlo ya" y nos poníamos a trabajar todos. Yo rescato mucho eso, porque eran todos desafíos. No mirábamos para atrás, íbamos para adelante siempre. Teníamos un problema y "vamos a ver cómo lo resolvemos". Y si no era uno, el otro venía y aportaba una idea, el otro otra y así. Yo soy testigo porque estuve metido en la batalla como partícipe, pero no era yo solo, éramos todos. Venía él, era un técnico que sabía otros temas pero por ahí aportaba una información buena que servía, y lo tomábamos. Yo ahora estoy jubilado, y eso es justamente lo que más rescato de Sacoa y del grupo que se formó acá, que era de trabajo y de aprendizaje, de colaboración, de compañerismo. Yo me retiro con eso de Sacoa, que fue la empresa que a mí me dio casi todo, gracias a eso yo formé mi familia, hice mi casa, tengo mi vida. Yo ahora veo gente en la calle que me saluda: "Chau, Emilio, chau", y yo por ahí no los conozco, no me acuerdo, pero es gente que tomé en algún verano.

Oscar: Y bueno, toda la historia, la carga de historias de las que uno fue partícipe.

Jorge: Sí, los ciclos, los momentos, que hubo momentos muy buenos, momentos más o menos, luchando. Ahora es como que hay que mantenerlo.

***Replay:* ¿Cómo viven ser parte de Sacoa? Siendo una marca, un nombre tan argentino y tan ligado al disfrute, a la alegría, que todo el mundo reconoce.**

Emilio: Es una satisfacción. Cuando se armaban las máquinas, te decías: "Uh, esta máquina la armé yo, mirá este chico jugando acá y cómo se divierte". Eso era un placer, era algo satisfactorio, algo lindo, porque es algo que sirve para una criatura que disfruta. No todos tienen la satisfacción de poder decirlo, de vivirlo.

***Replay:* Y otra cosa también es con los materiales con los que estaban trabajando, porque ustedes mencionaban hace un rato la Hang On. Eso es un juego de Sega que está en la historia de los videojuegos, el diseñador Isu Suzuki dijo que fue un trabajo súper artesanal, que el tipo armó la moto personalmente y... muy pocas personas en el mundo deben haber hecho otra vez la Hang On.**

Oscar: Nos tenemos que reunir los dos (*risas*). El grupo de Sega.

***Replay:* Y decirle: "Che, Suzuki, me parece que acá te equivocaste, era mejor así".**

Oscar: No estaría mal (*risas*).

***Replay:* Muchísimas gracias por todo. No les quiero robar más tiempo, yo me quedaría tres horas más.**

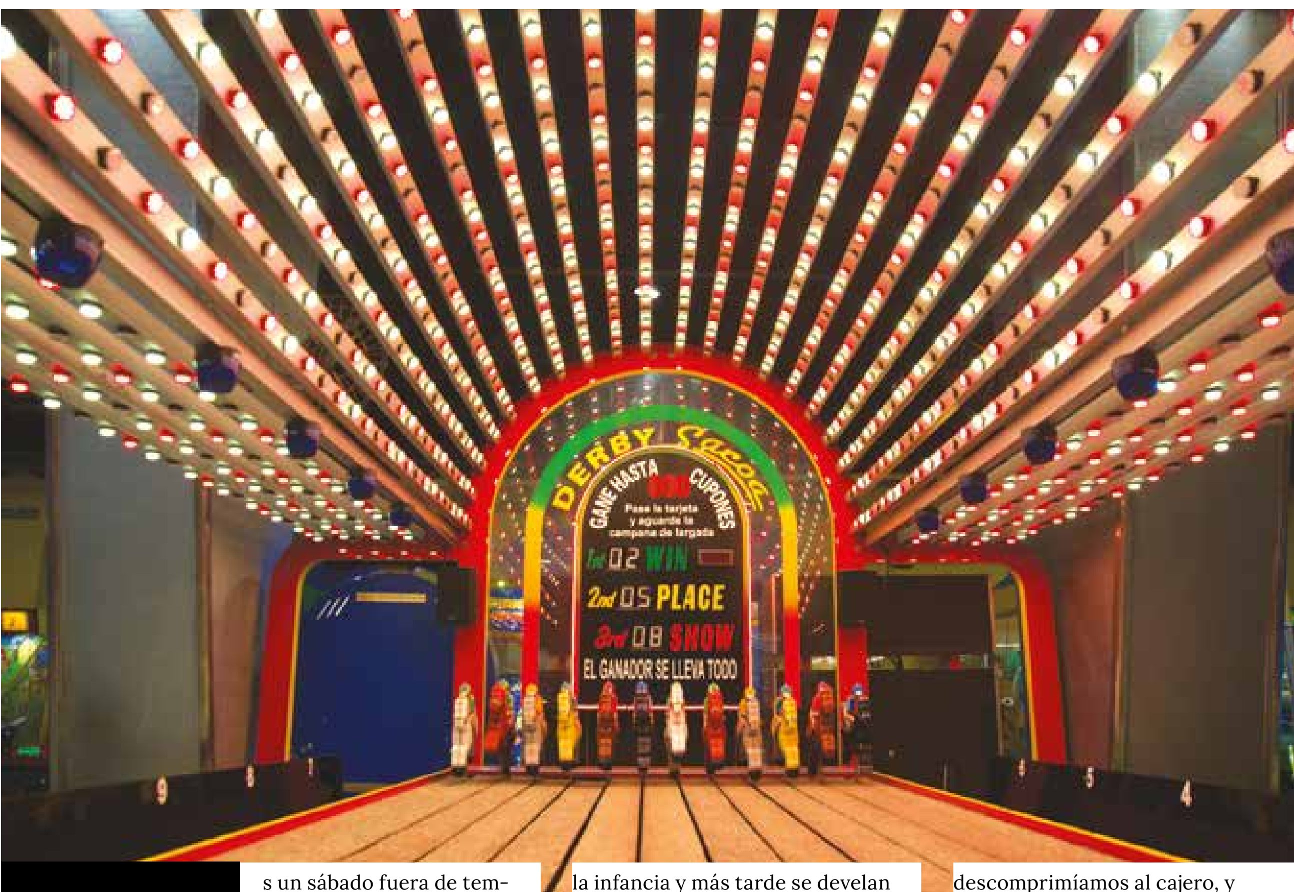
Emilio: Muchas gracias. Viene muy bien para que otros lean y sepan cómo nace una empresa, cómo se hace, sus progresos, sus desafíos, las peripecias que tuvimos que pasar, que, por supuesto, no fue nada fácil.



EL SUBSUELO DE LA FELICIDAD

El grado de impacto de Sacoa en la sociedad argentina se puede medir en el uso de su nombre, cual genérico, para definir a todo salón de videojuegos. Pero en cada uno de esos usos, siempre la referencia última es el emblemático salón de la peatonal San Martín de Mar del Plata. La persona a cargo de ese local es Karina, que desde hace 24 años trabaja en el subsuelo más divertido de la costa.

POR SOFÍA CHECCHI



Es un sábado fuera de temporada, pero la peatonal de Mar del Plata está nutrida de gente disfrutando los últimos días antes del otoño. En el alboroto, a medida que los pasos se aproximan al mar, aparece el nombre que más le da sentido de felicidad a La Feliz.

Bajar los escalones de la entrada de Sacoa es lo opuesto a un descenso al infierno: es casi una experiencia cinematográfica en la que el plano se va abriendo para descubrir la tierra prometida. A diferencia de otros recuerdos que se cultivan en la infancia y más tarde se develan menores, Sacoa impresiona sin importar el tiempo. Cuando alzamos la vista a la salida para comprobar si sigue estando ahí, vemos parada en la mitad de la escalera a Karina Moretti, saludándonos.

Entre bolsas con uniformes, tarjetas y papeles, Karina nos cuenta su historia en su oficina, a veces interrumpida por los llamados del handy. "Yo empecé como asistente de caja. Le explicábamos a la gente cómo era el sistema de tarjeta. Venían de las fichas, y esto fue cuando recién empezaba, entonces nosotros descomprimíamos al cajero, y cuando llegaba a la caja, el cliente ya sabía cómo era el sistema". A los 22 años, ingresó justo en el momento de cambio, pero pronto le asignaron el rol que más tiempo ocupó en Sacoa: el de animadora.

Animar(se) a jugar

"En realidad, hoy soy la única animadora que quedó en la empresa de cuando animábamos *bien*. De las viejas, viejas, soy la única que quedó". El trabajo de Karina consistía en invitar a la gente a jugar, mantenerla en el juego y hacer que los que estaban afuera se engancharan para la siguiente partida. "Todos los juegos de animación los animé. Estuve muchísimos años trabajando de animadora y después empecé como administrativa, en la caja, en la parte de redemption. Y así, de a poquito, empecé a ver el funcionamiento del local. Con el correr de los años te vas dando cuenta de un montón de cosas: cómo hacer esto, dónde poner aquello, cuál es el horario pico, a qué hora es mejor tener más empleados". Nadie sabe mejor qué es Sacoa.

El Sacoa de mis recuerdos

Antes de entrar a trabajar, Karina iba a Sacoa, cuando tenía alrededor de 14 años, de noche, en las épocas en que el local no cerraba nunca. "Yo me acuerdo de haber venido a cumpleaños en Sacoa de chica, y estaban la confitería al fondo y los títeres. Había unas máquinas, nunca más me voy a olvidar, que eran mesas y el videojuego estaba en la mesa. Había uno que yo siempre jugaba que era –no me acuerdo el nombre ya– un autito tipo de Fórmula 1 que largaba humito y al de atrás como que lo mataba, una cosa así". La confitería del fondo hace casi diez años que no está más, pero mientras estuvo, celebraba funciones de títeres todos los días. "Salía el titiritero con un megáfono por el local, decía 'función de títeres a tal y tal hora', entonces todos los chicos se iban ahí".

Entre su experiencia como clienta y su entrada como empleada, hubo un lapso de tiempo en el que Karina dejó de frecuentar Sacoa y muchas cosas habían cambiado: ella se acordaba del local como un lugar oscuro, habitado por adolescentes y colmado de humo de cigarrillo. En cambio, cuando ingresó como asistente de caja, Sacoa era "mucho más familiar, más lindo, mucho más iluminado, era todo diferente". Así como la tarjeta, lo que había llegado para quedarse eran los redemption y los juegos de parque.

> BAJAR LOS ESCALONES DE LA ENTRADA DE SACOA ES LO OPUESTO A UN DESCENSO AL INFIERNO: ES CASI UNA EXPERIENCIA CINEMATOGRÁFICA EN LA QUE EL PLANO SE VA ABRIENDO PARA DESCUBRIR LA TIERRA PROMETIDA.

Sacoa por siempre

Después de 24 años, Karina conoce muy bien a la gente que va a Sacoa. Tanto que podía saber cuando un matrimonio se separaba, porque al verano siguiente el nene venía solo con el padre o la madre. Pero todavía le sorprende que la conozcan a ella: "Recién estaba hablando con un cliente que venía cuando tenía quince años y me conoce, porque cuando venía, jugaba al *Derby*. Les decía a los hijos: 'Sí, ella animaba el *Derby*, y yo estaba todo el día acá. Mi mamá me dejaba a las diez de la mañana cuando abría el local y eran las ocho de la noche y seguía', y era real. Tiene las tarjetas todavía de esa época". Durante las temporadas más exitosas, Karina era una celebridad: "Salíamos a la calle y me pasaba millones de veces que los nenes dijeran: 'Mirá, mamá, la chica que relata las carreras de caballos', y vos te querías morir, porque te reconocían".

Aunque sus días de relatora hayan terminado, ella no deja de vivir su trabajo con entusiasmo. "Para la gente, ni siquiera los juegos viejos pasaron de moda, porque vienen a buscar eso, el fichín, el *Pac-Man*, el flipper, los juegos viejos. O traen a sus hijos y les dicen: 'Mirá'. Y los chicos también se prenden. A mí mucha gente me pregunta: '¿Sacoa, con todo lo nuevo, Internet, esto, lo otro?', pero contra Sacoa no podés. Es otra cosa".

■ EMBAJADORA DE SACOA

EL CONOCIMIENTO QUE KARINA FORJÓ SOBRE EL NEGOCIO EN TODOS SUS AÑOS DE TRABAJO LA VOLVIÓ LA PERSONA MÁS INDICADA PARA SUPERVISAR LOS LOCALES DE SACOA EN TODO EL PAÍS. "VIAJÉ A COMODORO RIVADAVIA, JUJUY, OLAVARRÍA, NECOCHEA, GESELL, MONTE HERMOSO, BAHÍA BLANCA. CONOCÍ TODOS LOS LOCALES. EN SU MOMENTO, CUANDO ESTABA, GOYA; EN SALTA TAMBIÉN ESTABAN. PASÉ POR TODOS". CADA SEIS MESES, APROXIMADAMENTE, ELLA VIAJA A REGISTRAR LA MERCADERÍA DEL CUPON CENTER Y ASEGURARSE DE QUE TODO FUNCIONE BIEN, CON LAS PARTICULARIDADES QUE CADA SALÓN SUPONE, YA SEA QUE ESTÉ EN UN SHOPPING O A LA CALLE. GESELL, NECOCHEA Y MONTE HERMOSO, GRANDES ESTANDARTES DE LA COSTA, NUNCA ABANDONARON LA CALLE. "VOS LLEGÁS Y LOS VES, ESTÁS EN EL CENTRO, SACOA. EN ALGÚN LADO ESTÁ".



PT.5

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

No íbamos a dejar afuera de este número especial a esta sección. Qué mejor manera de hacerlo que presentar el trabajo en marquesinas realizado para Sacoa por Manuel Barrosa, ilustrador y pintor marplatense, de varias décadas de trabajo con el gigante del entretenimiento



SACOA GENERICA 1 AUTOR X — 0033>SCA001GEN-XD

SACOA PRESENTA: DIFERENTES ÉPOCAS REFLEJADAS EN SUS GRÁFICAS. DESDE LA HERMOSURA ARTÍSTICA, PASANDO POR LA SÍNTESIS Y LLEGANDO A LA IDEA FUTURISTA DE LOS 90. TODAS LAS MARQUESINAS DE LA MARCA FUERON IDEADAS POR ALEX Y TRABAJADAS JUNTO CON LOS ARTISTAS. ANTES DE SER MARQUESINA, LA SEGUNDA FUE PENSADA PARA HACER CARTELERÍA VOLUMÉTRICA. SIMILAR AL CASO DE LA CIUDAD FUTURÍSTICA INSPIRADA EN LA PELÍCULA DE MIKE HODGES *FLASH GORDON* DEL AÑO 1980, QUE FUE MATERIALIZADA POR EL ARQUITECTO HOMERO GONZÁLEZ SANGORRÍN PARA EL PRIMER LOCAL DE LA CALLE LAVALLE.

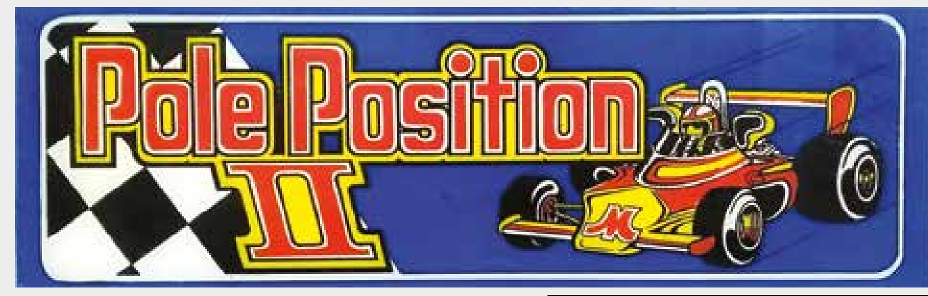


SACOA GENERICA 2 VOLUMETRICA — 0034>SCA002GEN-XD



SACOA GENERICA 3 GONZALEZ SANGORRIN — 0035>SCA003GEN-XD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR



SACOA POLE POSITION II — 0036>SCA004PPO-XD

MARCA: UNA CARACTERÍSTICA DEL TRABAJO PARA LAS MARQUESINAS DE SACOA ERA QUE MUCHAS VECES APARECÍA EL ISO DE LA MARCA DENTRO DE LA ILUSTRACIÓN. EN ESTE CASO, PODEMOS VERLA EN EL AUTO.



SACOA GAPLUS — 0037>SCA005GAP-XD

DIFÍCIL: NO SOLO SE ZARPÓ HACIENDO MUY BIEN LA TIPOGRAFÍA DE GAPLUS, SINO QUE DESPUÉS LE METIÓ MAGIA EN LA PARTE GRÁFICA CON EL AVE ROBÓTICA. QUIENES LO CONOCIERON DICEN QUE BARROSA TUVO UN PASO POR LA HISTORIETA NACIONAL, PUBLICANDO EN REVISTAS COMO *D'ARTAGNAN*. SE NOTA ESE ENTENDIMIENTO DEL DRAMATISMO DE LA ACCIÓN EN EL DISEÑO DE LA NAVE. FANTÁSTICA.



SACOA CAPTAIN COMMANDO — 0038>SCA006CCM-XD

MEJORA: EN ESTE CASO, A COMPARACIÓN CON LA ORIGINAL, QUE ES MUY SIMILAR, LE METIÓ UN AJUSTE EN EL TAMAÑO DEL PERSONAJE. EN VEZ DE HACERLO LEJANO, LO VEMOS BIEN DE CERCA. MUCHO MEJOR.



SACOA GALAXIAN — 0039>SCA007GLX-XD

UNA CONSTANTE: PARECIERA QUE TANTO ANA MARÍA COMO MANUEL NO ERAN MUY ADEPTOS A QUE HUBIERA SOLO TIPOGRAFÍA. A DIFERENCIA DE LA ORIGINAL, SIEMPRE LE INTENTABAN METER ALGÚN PERSONAJE DEL JUEGO, PARA QUE NO QUEDARAN DUDAS SOBRE DE QUÉ ESTÁBAMOS HABLANDO.



SACOA CITY CONNECTION — 0040>SCA008CCN-XD

MENOS COLORIDA: ESTE JUEGO REBOSA DE HERMOSOS CIELOS Y PÍXELES; EN SU MARQUESINA ORIGINAL TENÍAMOS UN REFLEJO DE ESO, PERO EN ESTA VERSIÓN NOS QUEDAMOS UN CACHITO ALEJADOS. UNA RAREZA, PERO NO POR ESO MEJOR QUE LA ORIGINAL.

FE DE ERRATAS: EN EL NÚMERO ANTERIOR LA MARQUESINA DE LAS TORTUGAS NINJA SALIÓ CATALOGADA CON EL NÚMERO 00301 CUANDO DEBERÍA HABER SIDO 0031.

ahora 30

Comprá en 30 cuotas fijas

primero la gente











Televisores
Heladeras
Lavarropas
Aires acondicionados
Celulares

productos de fabricación nacional
por un valor de hasta $200.000

+info
argentina.gob.ar

